

июнь 2011 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 11006

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

L.A. NOIRE

DiRT3

BRINK

НОВОСТИ

Привет, читатель!

Во вступлении к предыдущему номеру я, что называется, накаркал. Возможно, ты уже заметил, что "Виртуальные радости" заметно похудели — вместо тридцати двух полос теперь газета, будто вопреки пожеланиям аудитории по поводу увеличения ее объема, насчитывает всего двадцать четыре (получается минус 25% — хорошо еще, что не 56%!). Искренне попрошу придержать свой, безусловно, праведный гнев при себе: ни прихоти, ни вины нашего издательства в этом нет. Причина более чем насущная и понятная — мрачные кризисные времена в, как стало ясно даже самым маргинальным товарищам, не такой уж сильной и процветающей Беларуси. Мера по уменьшению объема вынужденная (издательство, даже повышая стоимость газеты, просто не поспевает за сумасшедшим ростом цен) и призвана лишь сохранить "Виртуальным радостям" жизнь. Посему некоторые рубрики пришлось урезать, а также пересмотреть акценты и приоритеты — благо лето наступило, интересных релизов сейчас совсем мало. Предвосхищая вопросы в письмах, сразу отмечу, что газета вернется к прежнему объему при первой же возможности, ну а пока — двадцать четыре страницы, тут уж ничего не поделаешь. К сожалению как вашему, так и нашему. Что ж, друзья, скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее...

Павел Брель, от лица всей редакции


Battlefield 3

АНОНСЫ

Продолжение успеха

Поговаривают, что вовсю кипит работа над **продолжением** экшена **Heavenly Sword**, вышедшего несколько лет назад; оригинал, к слову, стал одним из самых успешных эксклюзивов для PlayStation 3. Сюжет новой части начнется аккурат через десять лет после окончания Heavenly Sword. Если верить слухам, то упор в сиквеле будет сделан на чистый рукопашный бой — прежде чем в наши руки попадет холодное оружие, придется в совершенстве освоить различные единоборства. Кроме того, нас почти наверняка ожидает открытый для исследования мир. Главное, чтобы в нем было нескучно.

Новый Hitman — официально

Компании Square Enix и IO Interactive наконец-то официально представили новую часть серии Hitman — игра будет называться **Hitman: Absolution**. По сюжету наш лысик будет втянут в какой-то очень таинственный и очень масштабный заговор. И это при том, что киллер, похоже, остался совсем один, а за ним охотятся все кому не лень. По сути, это вся информация из официального анонса. Также в нем говорится о том, что в сердце нового Hitman будет стучать новый движок Glacier 2. Релиз игры намечен на 2012 год. Среди платформ можно заметить PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

"Чужая" Total War

Авторы отличной серии глобальных стратегий Total War, студия The Creative Assembly, работают над **новой игрой по мотивам фантастической вселенной** "Чужой". Об этом стало известно на одной из пресс-конференций компании. Все, больше никаких подробностей. Ах да, еще мы знаем, что это будет проект AAA-класса, а сами разработчики сравнивают свое будущее творение с небезызвестным Dead Space 2.

Варгейм от Eugen Systems

Eugen Systems, создатели таких стратегий, как Act of War и R.U.S.E., начали работу над очередной RTS под названием **Wargame: European Escalation**. Разработка игры ведется при поддержке компании Focus Home Interactive. По сюжету игры, в 1975-1985 годы случился вооруженный конфликт между силами НАТО и участниками Варшавского договора. От R.U.S.E. новый проект получит систему IRIS-ZOOM, благодаря которой в любой момент можно как приблизить камеру к самой земле, так и отдалить ее на огромное расстояние. Выход Wargame: European Escalation запланирован на первый квартал 2012 года. Ожидается, что игра станет PC-эксклюзивом.

Дополнение к Battlefield 3

Студия DICE поделилась с общественностью первой информацией по дополнению **Battlefield 3: Back to Karkand**. Эта "добавка" будет абсолютно бесплатной для тех пользователей, которые оформят предварительный заказ на расширенное издание оригинальной Battlefield 3 (PC) или Limited Edition (PlayStation 3 и Xbox 360). В состав дополнения входят четыре карты из второй части серии, доработанные под возможности нового графического движка. Также в аддоне можно будет найти оружие и транспортные средства из Battlefield 2, уникальные награды, новые достижения, трофеи и еще кучу ненужных плюшек.

Уличные бойцы спешат на PC

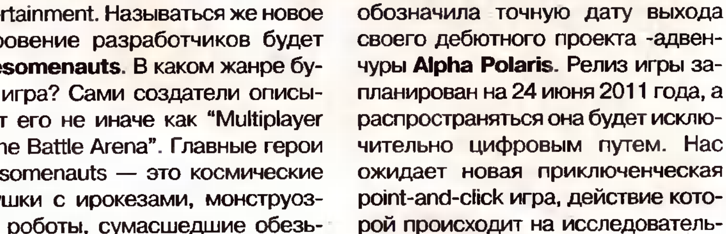
Компания Capcom планирует выпустить для персональных компьютеров файтинг **Super Street Fighter IV Arcade Edition**. Правда, похоже, что именно только планирует. *"Поверьте, мы очень хотим выпустить Super Street Fighter как можно скорее, но разработка все еще идет, поэтому дать стопроцентные гарантии по поводу точной даты релиза мы не можем"*, — так прокомментировали ситуацию сами разработчики. Так вот, по этим самым планам PC-версия Super Street Fighter IV Arcade Edition появится в продаже в июле этого года. Меж тем, на консолях игра гарантированно выйдет в конце июня.

Новая игра от Ronimo Games

В голландской студии Ronimo Games, дебют которой состоялся вместе с выходом RTS Swords & Soldiers, полным ходом идет работа над новой игрой. За выход проекта ответственно издательство dtp entertainment. Называться же новое откровение разработчиков будет **Awesomenauts**. В каком жанре будет игра? Сами создатели описывают его не иначе как "Multiplayer Online Battle Arena". Главные герои Awesomenauts — это космические лягушки с ирокезами, монструозные роботы, сумасшедшие обезьянки с реактивными ранцами и прочие не менее удивительные существа. Все они будут сражаться за владение собственными землями во вселенной. Среди целевых платформ замечены PlayStation 3 и Xbox 360, распространяться игра будет через сервисы цифровой дистрибуции.


Super Street Fighter IV Arcade Edition


Awesomenauts



Приключение из Суоми

Финская студия Turmoil Games обозначила точную дату выхода своего дебютного проекта -адвенчуры **Alpha Polaris**. Релиз игры запланирован на 24 июня 2011 года, а распространяться она будет исключительно цифровым путем. Нас ожидает новая приключенческая point-and-click игра, действие которой происходит на исследовательской станции в далекой от нас Гренландии. И пока у нас будет солнце, в проекте будет лежать снег.

Новый Alan Wake

К сожалению, речь идет не о новой полноценной части Alan Wake. Всего лишь по Сети поползли слухи о том, что нас ждет свежая игра во вселенной, которая получила название **Alan Wake: Night Springs**. Проект, как несложно догадаться, станет эксклюзивом для Xbox 360, продаваться будет через сервис Xbox Live Arcade, а это говорит о том, что нас ожидает "небольшая" игра. Если верить все тем же слухам, релиз Night Springs состоится осенью 2011 года.

Возвращение Чаки!

Чаки, ужасающая кукла из фильмов ужасов прошлого века, возвращается в высшую лигу. Уже этой осенью монстр станет главным героем экшена **Chucky**. В игре нам вместе с куклой придется отслеживать своих жертв и казнить их самыми изощренными методами. Поговаривают, что Чаки при этом будет зловеще улыбаться — прямо как в кино. Над игрой трудится студия TikGames. Выход проекта, как уже упоминалось выше, запланирован на осень. Среди целевых платформ значатся персональные компьютеры и консоли. Какие именно — пока не уточняется.

Гарри из LEGO

Компания Warner Bros. Interactive сообщила о начале работ над продолжением приключенческого экшена-аркады LEGO Harry Potter: Years 1-4. Новая часть под названием **LEGO Harry Potter: Years 5-7** будет основана на последних трех книгах о юном волшебнике: "Орден Феникса", "Принц-полукровка" и "Дары смерти". Над сиквелом трудится та же студия, что работала над оригиналом, — TT Games. Выход проекта запланирован на четвертый квартал 2011 года. Целевые платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation Portable, Nintendo DS и 3DS.


Alpha Polaris



Arma 3 анонсирована

Студия Bohemia Interactive анонсировала **третью часть** военного симулятора **ArmA**. Игра будет PC-эксклюзивом и появится на прилавках магазинов ровно через год — летом 2012-го. Сюжет проекта расскажет о провальной, хоть и очень секретной, операции НАТО в Средиземноморье. Главным героем триквела станет бравый вояка Скотт Миллер. Помимо сюжетной кампании, Arma 3 будет располагать многопользовательским режимом с поддержкой выделенных серверов, богатым парком средств передвижения и удобным редактором миссий.

Dungeon Siege 3 — уже скоро

Если быть точными, то уже 17 июня этого года стартуют продажи фэнтезийной экшен-RPG **Dungeon Siege 3**, разработкой которой занимается студия Obsidian Entertainment. Перед этим также планируется запустить демоверсию — не исключено, что на момент выхода этого номера кто-то из наших читателей уже опробует продолжение популярной серии.

Новый Carmageddon?

На официальном сайте безбашенной серии Carmageddon начал тикать любопытный счетчик. Если верить нашим подсчетам, то на момент появления газеты на прилавках тикать он уже перестанет. Анонимные источники заявляли, что после остановки счетчика будет анонсирован новый проект от британской студии Stainless Games, ответственной за выход первых двух частей Carmageddon. "Анонимусы" оказались правы. Студия подтвердила разработку новой части линейки. Гонки на выживание под названием **Carmageddon: Reincarnation** выйдут в следующем году.

Spec Ops: The Line задерживается

Если вы спите и видите себя капитаном Мартином Уокером, то спешим вас огорчить: релиз **Spec Ops: The Line** перенесен. Ранее планировалось, что игроку вместе с отрядом "Дельта" удастся начать операцию в постапокалиптическом Дубае уже в конце этого года. Теперь же, судя по всему, игра поступит в продажу лишь весной 2012-го. И это в лучшем случае. Разработчики, люди творческие, огласили достаточно расплывчатую дату релиза: выход The Line должен состояться где-то в промежутке между весной и осенью следующего года.

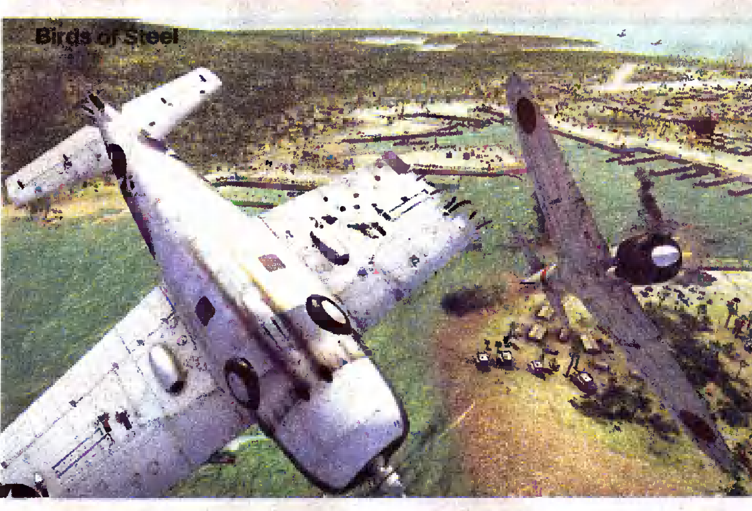
Олимпиада ждет!

Компания Sega сообщила о разработке спортивной игры с длинным названием **London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games**. Нетрудно догадаться, о чем будет игра, правда? Нас ждет тридцать различных типов состязаний, несколько многопользовательских режимов и много-много разных вкусностей. Выход London 2012 запланирован на следующий год. Целевые платформы — PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

В полку бесплатных MMO прибудет

Корпорация Ubisoft объявила о том, что полным ходом идет разработка условно-бесплатного MMO-шутера **Ghost Recon Online**, созданием которого занимается студия Ubisoft Singapore. Нас ожидают три играбельных класса и возможность модифицировать снаряжение. Распространяться проект будет по модели free2play. Дата выхода Ghost Recon Online пока держится в секрете. Зато точно известно, что игра станет PC-эксклюзивом, а закрытое бета-тестирование начнется уже этим летом.







Птицы, да не те

Российская студия Gaijin Entertainment в скором времени выпустит авиационный экшен в сеттинге Второй мировой войны. Проект под названием **Birds of Steel** будет издан при поддержке Konami. Birds of Steel предложит на выбор одну из трех сторон конфликта (японцы, союзники и нацисты), восемь полноценных кампаний, два десятка исторических миссий и большое количество выдуманных битв. Также игра будет поддерживать пару-тройку многопользовательских режимов и кооператив. Релиз Birds of Steel намечен на начало 2012 года. Целевые платформы — PlayStation 3 и Xbox 360.

Многопользовательский мир Диснея

Компания Disney Interactive анонсировала игру под названием **Disney Universe**. Проект будет рассчитан в первую очередь на многопользовательский режим, а ее главными героями станут Алиса, Стич, Пумба, Немо и еще почти четыре десятка диснеевских персонажей. Всем им предстоит исследовать несколько уникальных и непохожих друг на друга миров, а также бороться с врагами и искать приключения на свои мультяшные головы. Релиз Disney Universe должен состояться уже этой осенью на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

И снова в метро

Издатель THQ официально анонсировал новую часть уже серии "Метро 2033" — **Metro: Last Light**. Разработкой игры по-прежнему занимается студия из Украины 4A Games. Не нужно быть провидцем, чтобы понять, что действие проекта развернется в Москве, пережившей конец света. Главным героем игры вновь станет молодой человек по имени Артем. Основным отличием сиквела станет поддержка многопользовательского режима. В продажу Metro: Last Light поступит в 2012 году. Целевые платформы — PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

ДАЙДЖЕСТ

Близится бета-тест Diablo 3

Компания Blizzard Entertainment в самое ближайшее время организует открытое бета-тестирование экшен-RPG **Diablo 3**. Случиться этому суждено в третьем квартале текущего года — такими сведениями в ходе небольшой пресс-конференции поделился исполнительный директор фирмы Майкл Морхейм. Скрестим пальцы и будем надеяться, что игра таки появится на прилавках магазинов до конца 2011-го.

Конструктор порталов

Прошли сингл **Portal 2**? Не знаете, чем себя занять в "портальном" мире? К вам на помощь спешит Valve Software, которая выпустила полноценный инструментарий для создания собственного контента к Portal 2. Набор "собери сам" доступен исключительно для PC-пользователей. Но не суть. При помощи программы под названием Authoring Tools пользователи могут создавать собственные локации, различные модели, отдельные звуки и даже писать музыку. Насколько удачной окажется идея — покажет время. Но на словах возможность собственноручно конструировать тестовые комнаты звучит как минимум любопытно.

We need more birds!

Нашумевшая аркада **Angry Birds**, которая только на iOS распродалась тиражом в двенадцать миллионов копий, покорила еще одну платформу. Какую? Никогда не догадаетесь. Браузер Google Chrome! Бесплатная бета-версия Angry Birds, для запуска которой не нужно ничего, кроме Google Chrome, уже доступна в сервисе Google Chrome Web Store. Прибыль из проекта намерены извлекать исключительно от продаж дополнительного контента.

Бесплатные DLC к The Witcher 2

Весь скачиваемый контент к новой ролевой игре **The Witcher 2** будет целиком и полностью бесплатным — об этом в ходе Facebook-беседы сообщил один из сотрудников компании CD Projekt RED. Брать деньги с пользователей разработчики планируют исключительно за масштабные дополнения.

Раздеться ради Дюка

Компания 2K Games в поддержку долгостроя **Duke Nukem: Forever** запустила специальный сайт DukeNudem.com. Пройдя проверку на возраст, посетители могут сыграть от лица Дюка в тир с девушками. Если удастся обыграть выбранную красотку, она разденется.

Запоздалая Halo: Reach

Кто бы мог подумать, что сейчас, летом, когда все уже вдоволь успели наиграться в **Halo: Reach**, Microsoft поместит на просторы сервиса Xbox Marketplace демоверсию этой самой Halo: Reach. Похоже на плохой анекдот, но это факт. Более того, издатели умудрились еще и сделать демку доступной исключительно для владельцев Gold-подписки сервиса.



L.A. Noire разочаровывает PS3

Обладателей старых моделей PlayStation 3, осмелившихся поиграть в **L.A. Noire**, ожидал весьма неприятный сюрприз. Графический "моторчик" проекта оказался настолько прожорливым, что неудачная конструкция и недоработки в системе охлаждения сразу же давали сбой. Играть в L.A. Noire попросту невозможно — консоль от Sony очень быстро перегревается, что влечет за собой графические артефакты, зависания и даже аварийное отключение. Есть также информация о том, что именно новая прошивка 3.61 так влияет на старенькие PlayStation 3. Более того, сообщается, что проблемы после обновления возникают не только с L.A. Noire, но и с некоторыми другими проектами.

Перезапуск Oblivion

Bethesda Softworks собирается перезапустить **четвертую часть** серии ролевых игр **The Elder Scrolls**. Новое издание, стоимость которого составит тридцать долларов, будет приурочено к пятилетнему юбилею Oblivion. Помимо диска с игрой, в новый комплект войдут карта игрового мира, диски с дополнительными материалами, а также купон, обеспечивающий десятидолларовую скидку на The Elder Scrolls 5: Skyrim. Тираж переиздания составит двести тысяч копий. Чудно, если бы не одно "но": похоже, что такой Oblivion будет продаваться только в Северной Америке. По поводу остальных регионов официальные представители Bethesda молчат.

Порнография или искусство?

Издательство Bergsala, ответственное за выход файтинга **Dead or Alive: Dimensions** в Европе, отказалось от продаж проекта в Швеции, Дании и Норвегии. Причина в том, что сотрудники компании нашли в игре — подумать только! — детскую порнографию. Ох уж эти цензоры. Самое смешное, что вся игровая "порнография" — это большие груди главных героинь и откровенные боевые костюмы. Почему "порнография" детская? Ответ прост: некоторым из персонажей нет восемнадцати лет. Судя по всему, дополнительным аргументом не в пользу игры стала возможность делать снимки героинь в пикантных позах. И кому какая разница, что все это попадает максимум под категорию "эротика"?



О будущем MotionScan

Уникальная по своей сути **технология** захвата движений лица **MotionScan** будет использоваться и дальше. Напомним, что впервые данная технология была применена в интерактивном детективе L.A. Noire. По словам главы студии Team Bondi, в будущем MotionScan "научится" сканировать не только лицо, но и тело целиком. По оценкам разработчиков, эволюция завершится примерно через два года. Понятное дело, что под новую технологию будет выпущена игра, на создание которой, если верить представителям Team Bondi, будет затрачено гораздо меньше времени, чем на L.A. Noire.

Age of Conan — бесплатно

Начиная с лета этого года Funcom начнет предлагать бесплатный доступ к онлайновой ролевой игре **Age of Conan**. По мнению Крэйга Моррисона, исполнительного продюсера компании, такой шаг может привлечь к проекту большое количество пользователей. Особенно в свете того, что этим летом на экраны выходит фильм "Конан-варвар". Вместе с введением новой модели (free2play) игра изменит название — отныне это Age of Conan: Unrated. Помимо этого, будет обновлен мир, появится новое оружие, квесты и некоторые интересные возможности.

PlayStation 4?

Масару Като, главный финансовый директор компании Sony, сообщил, что фирма уже начала вкладывать деньги в создание новой консоли — **прямой наследницы PlayStation 3**. А ведь еще совсем недавно представители Sony говорили о том, что корпорация планирует пока лишь поддерживать PlayStation 3. Что ж, ждем официального анонса.

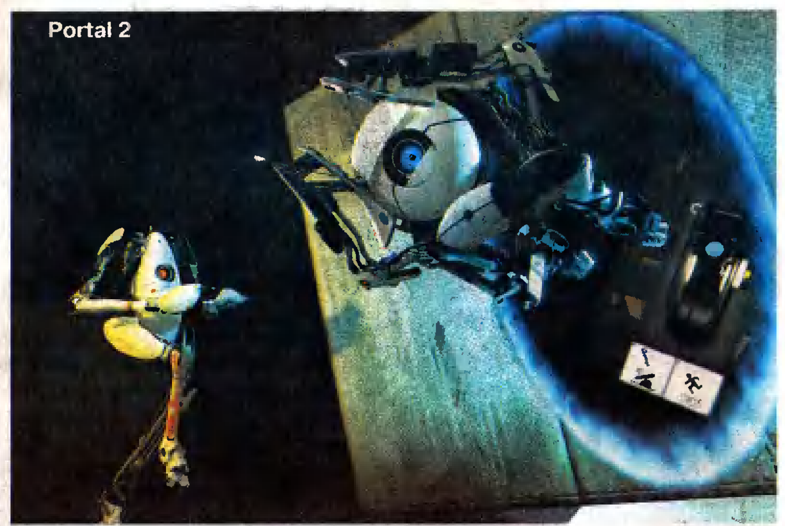
Максим LieR Паршуто

НОВОСТИ

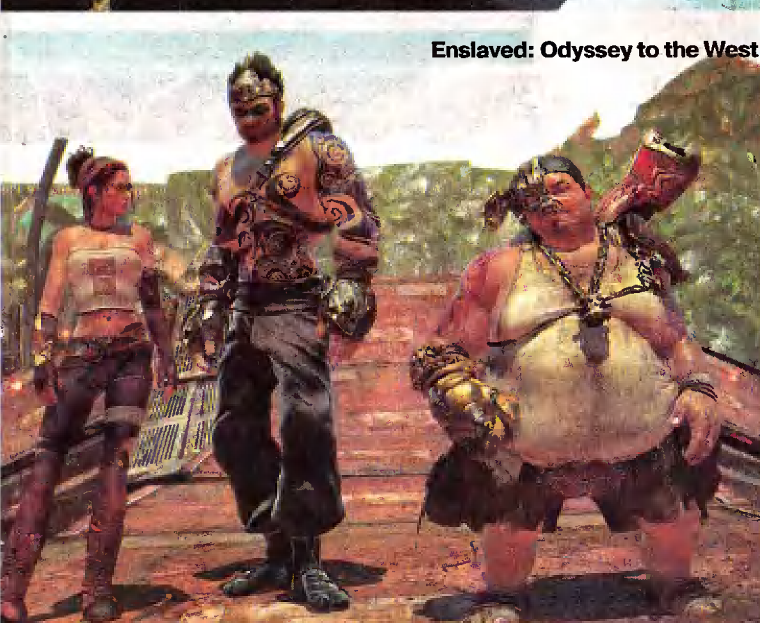
ИНДУСТРИЯ

Прибыльные "Порталы"

В Интернет попали некоторые данные относительно продаж нашумевшей головоломки **Portal 2**. Так, стало известно, что на одной лишь территории США было продано более двух миллионов копий. При переводе в доллары получаем внушительную сумму — немногим больше ста тридцати миллионов. Впечатляет, не правда ли? И это при том, что здесь учитывались продажи только консольной версии Portal 2. Как обстоят дела у рыцарей мыши и клавиатуры, пока не известно. Равно как и о том, сколько копий было реализовано в остальных частях мира.



Portal 2



Enslaved: Odyssey to the West

Провал Enslaved: Odyssey to the West

Как вы помните, игровая общественность встретила экшен-адвенчуру **Enslaved: Odyssey to the West** достаточно тепло. Так вот, даже несмотря на это, названная игра так и не сумела преодолеть отметку в один миллион реализованных копий. Из свежего финансового отчета Namco Bandai следует, что проект разошелся тиражом всего в семьсот тридцать тысяч экземпляров — далековато от миллиона.

Gears of War 3 — чемпион

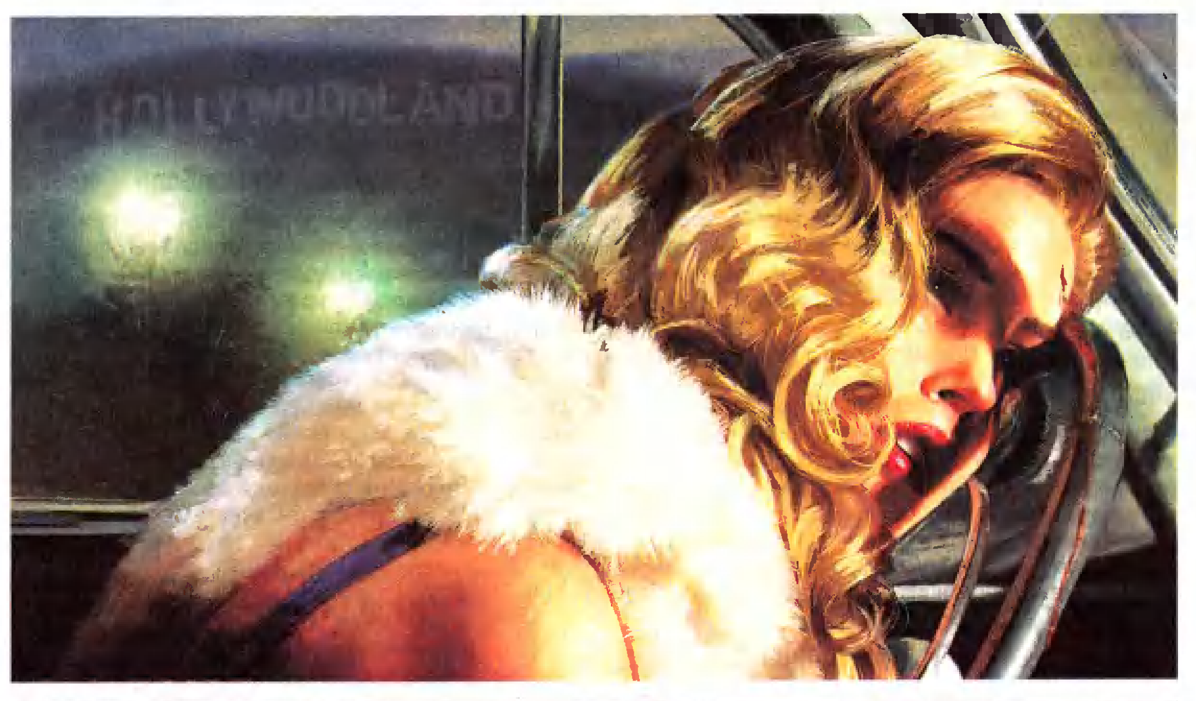
Microsoft Game Studios нарекла **третью часть Gears of War** самым быстрозаказываемым проектом в истории Xbox 360. По подсчетам компании, объем предзаказов шутера превысил отметку в один миллион копий. К тому же, более миллиона пользователей успели принять участие в многопользовательском бета-тестировании триквела. Напоминаем, что релиз Gears of War 3 запланирован на 20 сентября 2011 года. Игра будет распространяться как в стандартном издании, так и в двух вариантах коллекционного.

Microsoft теряет людей

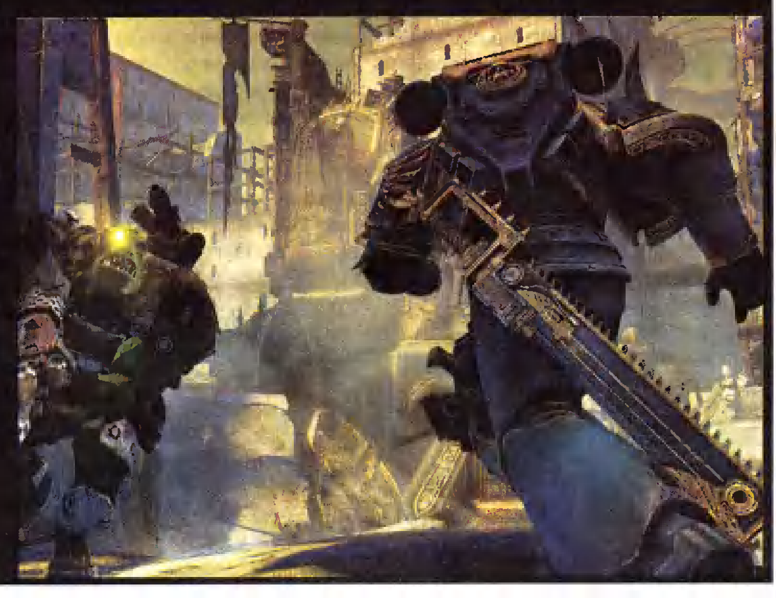
Отто Беркс покинул компанию Microsoft. Сделал это известный программист без каких-либо ссор и обид. Меж тем, это уже четвертый сотрудник, причастный к созданию Xbox и покинувший стан "мелкомягких". Ранее из компании уволились Тед Хейз, Симус Блэкли и Кевин Бахус. Правда, сделали они это задолго до Отто.

О продажах L.A. Noire

Детективная игра **L.A. Noire** только за первую неделю после релиза разошлась тиражом в более полутора миллиона копий. Это намного круче, чем показатели такого, казалось бы, гиганта, как Crysis 2. Впрочем, для издателя Rockstar такие цифры не в диковинку. Та же Red Dead Redemption достигла результата в почти два миллиона проданных экземпляров за первую неделю.



Space Marine для коллекции



Компания THQ сообщила, что экшен-RPG **Warhammer 40.000: Space Marine** поступит в продажу как в стандартном издании, так и в коллекционном варианте. В состав коллекционного набора войдут диск с игрой, медаль Purity Seal, арт-альбом, карточки с описанием персонажей и отдельный диск с саундтреком. Стоимость комплекта для обладателей консолей составит сто долларов, для владельцев PC — на двадцать "зеленых" дешевле. Помимо этого, все те, кто приобретет PC-версию игры через сервис Steam, абсолютно бесплатно получат эксклюзивную броню и слэшер Darksiders: Wrath of War. Релиз Warhammer 40.000: Space Marine запланирован на осень текущего года.

ЛИЦА ГЕЙМДЕВА

Питер Молинье

В индустрии видеоигр работает множество людей разных профессий: дизайнеры, программисты, художники, музыканты и прочие завсегдатаи офисов. Но таких людей огромное количество, а вот сказочник у нас всего один, и имя его — Питер Молинье. Именно этот человек обещал (и успешно продолжает заниматься этим и сейчас) реализовать в своих играх симуляцию всего и вся — деревья, растущие в реальном времени, и другие не менее амбициозные, глупые и революционные идеи.

Родился Молинье 5 мая 1959-го года в Гилфорде, в графстве Суррей, что в Великобритании. Его отец был владельцем фабрики по производству игрушек, однако герою этой статьи по какой-то причине было недостаточно всех забав, имевшихся дома. Поэтому маленький Питер играл с настоящими муравьями: он бросал им свои игрушки или разрушал часть муравейника, а потом наблюдал за тем, что делали муравьи. Глупое занятие, скажете вы? Но через годы на свет появилась без малого гениальная игра Populous, которая создала новый жанр — "симулятор бога". А "виновниками" этого были те самые муравьи, построившие муравейник во дворе Питера.

По словам самого Молинье, он с самого детства хотел делать игрушки. В то время компьютерные игры не были широко распространены, и Питер нацелился на обычные. Вот только начать свой бизнес было несколько проблематично, а работать на отца ему не хотелось.

Когда Питеру исполнилось двадцать лет, он открыл маленькую фирму по продаже флоппи-дисков. Но сразу же понял, что продавать "пустые" диски не так прибыльно, как если бы на них что-нибудь было записано. Поэтому он написал бизнес-симулятор Entrepreneur. Питер считал, что его игру ждет успех, что она разойдется огромным тиражом и он будет на Олимпе славы. Но все было диаметрально противоположно — игру купили всего два (!) раза, причем одну копию приобрела мама Питера. Виной тому была необычность проекта, никто не понял игру. Молинье попросту опередил свое время, что он еще будет делать с завидной регулярностью в будущем.

Однако после провала игры у Питера руки не опустились — он начал разрабатывать программное обеспечение для Commodore 64, основав Taurus Impact Systems. С этой компанией связан один очень забавный случай. Молинье позвонили из Commodore по поводу их нового компьютера Amiga. Разговор был посвящен сотрудничеству двух компаний, и сразу же была назначена встреча. Откуда у огромной корпорации Commodore такой интерес к небольшой конторе Питера? Ответ короткий: никакого. Просто в Commodore перепутали фирму Молинье с Torus, разработчиком сетевого оборудования. Но на кону были три новеньких компьютера Amiga для тестирования, и Питер подписал договор о сотрудничестве. Через несколько дней компьютеры были доставлены в офис, и Молинье начал адаптировать свои программы под новую систему.

Наигравшись с программами, Питер ушел из Taurus и основал Bullfrog, в которой проработал долгое время. Почти сразу к нему обратился старый друг Эндрю Бэйли и предложил портировать свою игру Druid 2 с Commodore 64 на новенькую Amiga. Молинье имел опыт "общения" с этой системой и согласился. Во время работы его одолевали разные мысли: "Какой будет игра?", "В каком жанре?". Вскоре в голову пришла мысль сделать стратегию с непрямым управлением. Это была гениальная идея, и Питер думал, что все издатели падут ниц перед ним. Но все оказалось несколько прозаичнее: сотрудничать согласились только Electronic Arts. Зеленый свет на разработку был дан, и началась работа над Populous. После отзывов издателей Питер был очень критичен к игре и думал, что, как и в случае с Entrepreneur, ее ждет провал. Однако на этот раз фортуна была благосклонна к Молинье и игра имела большой успех в рознице. Покупали ее не за красивые глаза, а за то, что в ней была реализована доселе невиданная симуляция жизни, игра могла играть в саму себя без какого-либо участия пользователя. Геймплей заключался в том, что игрок мог определенным образом влиять на персонажей, тем самым изменяя игровой мир.

Следующим проектом Bullfrog был Powermonger, который исповедовал те же принципы геймплея, но провалился в продаже. Такой результат был обусловлен сильным давлением издателя и нехваткой времени на шлифовку баланса. Затем последовал сиквел Populous, который никак не развил ни серию, ни жанр. Игра была сделана на волне популярности первой части, но коммерческого успеха не снискала. Параллельно с Populous 2 в Bullfrog разрабатывали платформер Flood для "Амиги". Игра ничем не примечательна, кроме своего финального ролика, в котором главного героя сбивает автобус.

Период декаданса Bullfrog закончился с выходом в 1994-ом году игры под названием Syndicate. Это была тактическая стратегия, в которой игроку был дан отряд наемников для истребления вражеского континента на различных локациях. В том же году вышел Theme Park — симулятор строительства парка аттракционов. На поверку игра оказалась очень глубокой стратегией с огромным количеством нюансов. Она успешно продалась в Европе и с таким же успехом провалилась в США. А вот Magic Carpet ждал крах по обе стороны Атлантического океана. Не спас ни популярный на то время жанр — экшен от первого лица, ни нестандартная концепция — игроку предлагалось в роли волшебника летать на ковре-самолете и забирать у других колдунов "ману".

Следующим важным для Молинье и индустрии проектом является Dungeon Keeper — стратегия с элементами экшена. От игрока в роли хранителя подземелья требовалось улучшать свое жилище, заманивать туда доблестных рыцарей, а потом убивать их. Одновременно с работой над этой игрой в Bullfrog занимались еще несколькими проектами, среди которых Magic Carpet 2, The Indestructibles, Creation, Gene Wars, Syndicate Wars и Hi Octane. Но они не имеют никакой ценности, так как разрабатывались лишь для соблюдения контракта. Примерно в то же время Питер покинул Bullfrog и основал Lionhead Studios. На счету этой команды весьма противоречивый проект Black & White — пожалуй, самая амбициозная игра Молинье. В нее был заложен огромный потенциал, однако многие обещания Питера не нашли своего отражения в релизной версии игры. Также в Lionhead несут ответственность, например, за серию Fable.

Так, кто же он, Питер Молинье, скоморох или самородок? С уверенностью можно сказать, что он чудак, каких мало.

Александр Михно

Assassin's Creed Revelations

АНОНС



Жанр: *экшен от третьего лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчики: *Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Massive, Ubisoft Singapore, Ubisoft Quebec City, Ubisoft Bucharest*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Похожие игры: *серия Assassin's Creed*
Дата выхода: *ноябрь 2011 года*
Официальный сайт игры: *отсутствует*

Non nobis, Domine, non nobis, sed tuo nomini da gloriam!

В начале мая в Сети появились тизер-ролики, призрачно намекавшие на новую игру в серии Assassin's Creed. Фанаты скрупулезно всматривались в каждый кадр манящего своей загадочностью видео, строили догадки насчет странных цифр и изображений, думая о том, какие тайны и сюрпризы будут их ожидать в третьей номерной части франчайза. Как оказалось, главным сюрпризом стало то, что Ubisoft пока не намерена анонсировать Assassin's Creed 3. Вместо этого нас ожидают очередные похождения Эцио, но на этот раз не в Италии эпохи Возрождения, а на территории Оттоманской империи (она же Османская), а если быть точнее — в Константинополе (он же Стамбул, Византий, Царьград и Новый Рим).

В Ubisoft это объясняют тем, что еще не завершены все сценарные линии за Дезмонда, Эцио и Альтаира (да-да, у игроков будет возможность в определенные моменты поиграть за главного героя первой части) и в сюжетной канве еще очень много пробелов, которые необходимо заполнить, чтобы начать полноценную третью часть саги о противостоянии ассасинов и тамплиеров. С одной стороны, это правильный ход — дать фанатам и любителям серии еще раз погрузиться в игровой мир, раскрыть некоторые загадки и недоговоренности относительно персонажей и событий — как вымышленных, так и реальных — и в конце традиционно завернуть что-нибудь эдакое, после чего игрокам не останется ничего, кроме как судорожно зачеркивать цифры в календаре в ожидании новой порции интриг и откровений. С другой — Ubisoft в последнее время становится похожа на Activision. Но если Call of Duty можно выпускать каждый год, то с Assassin's Creed такой трюк не пройдет. Разумеется, Ubisoft понять несложно: на руках у издателя известная и очень успешная интеллектуальная собственность, которая продается многомиллионными тиражами, так почему же не собирать сливки с нее каждый год? Однако такая политика до добра не доведет — просто может случиться так, что алчность издателя погубит отличную игровую серию.

Хотя, если отбросить вопросы совести и материальную заинтересованность Ubisoft, не стоит отрицать довольно высокого качества Assassin's Creed 2 и Brotherhood. Особенно хочется отметить последнюю — "Братство крови" сделали всего за год, при этом некоторые аспекты игры были реализованы в разы лучше, чем во второй части, что подтверждают оценки прессы и мнение игроков. И в Ubisoft настроены на такие же отзывы о Revelations. Дабы соблюсти качество и количество контента, игру разрабатывает аж шесть студий; курирующей является Ubisoft Montreal. "Assassin's Creed всегда был творением Монреаля, и монреальская команда все так же остается главной, — объясняет креативный директор Александр Амансио. — Но это ведь огромная игра. Количество времени и данных, используемых для ее создания, просто огромно. Так что это совместное испытание. У нас есть разные студии, помогающие нам с разработкой различных компонентов игры".

Как уже говорилось ранее, действие Revelations будет происходить в Константинополе, в 1511-ом году. "Это город контрастов, смесь цивилизаций. С давних времен этот город служил домом для каждой значительной народности, — рассказывает Амансио. — Он очень многолюдный и экзотичный. Запад здесь встречается с Востоком, богатство — с бедностью". В игре Константинополь разделен на четыре района: Константин (Constantin), Бейязид (Beyazid), Имперский район (Imperial) и Галата (Galata). Помимо этого будут прилегающие к Стамбулу территории и подземный город Каппадокия, вдохновленный реально существующими в Турции поселениями, высеченными в скалах. Традиционно в Revelations будет воссоздано множество исторических зданий и мест, среди которых собор Святой Софии, Акведук Валента и Золотой Рог. Архитектура в каждом районе будет разной: Бейязид — это, по сути, огромный рынок, в Галате преобладают постройки азиатского типа, а население преимущественно мусульманское, а в Имперском районе — только шикарные виллы с чертами европейского зодчества из дорогого мрамора, и тамошние жильцы явно не бедняки. А вот район Константин, напротив, очень грязный и непривлекательный, населенный ворами и бандитами.

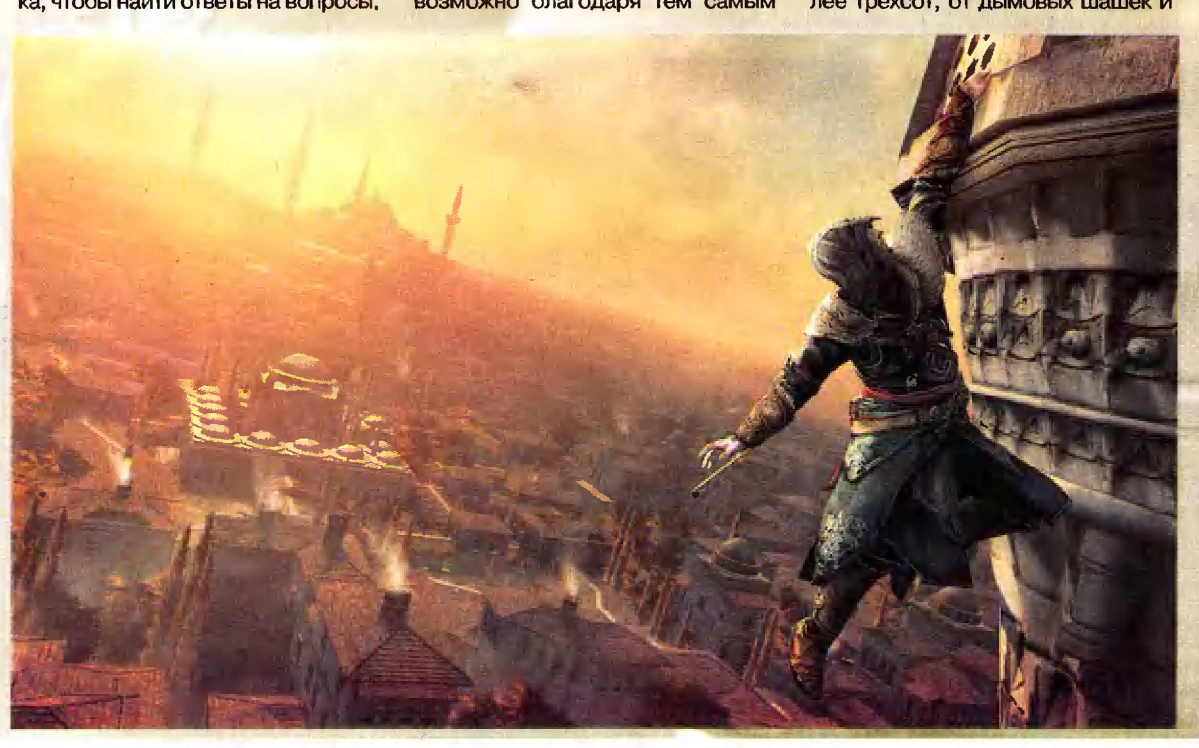
Сюжет начинается с того момента, как Эцио, которому уже перевалило за пятый десяток, прибывает в Масиаф, древний оплот ассасинов. Он приехал сюда издалека, чтобы найти ответы на вопросы, терзающие его душу. "Он стал ассасином не по своей воле. Его семью убили, и Эцио поневоле пришлось пойти по стопам отца. Сейчас он оглядывается на свое прошлое и спрашивает себя: "Прожил ли я жизнь так, как сам этого всегда желал?", — объясняет Амансио. На месте он видит давно разрушенное поселение, а на возвышении стоит замок, который являет собой лишь тень от былого величия. Тут же ассасин осознает, что замок захвачен тамплиерами, ищущими некую ценную вещь. В ходе допроса одного из них Эцио узнает, что в твердыне ордена ассасинов есть могущественный артефакт, который может переломить ход войны. Но заполучить его не так просто — для этого потребуется пять ключей-печатей. Следы этих ключей приводят главного героя в Константинополь. Найдя братство ассасинов в городе, он начинает поиски и вскоре узнает, что одна из печатей уже в руках тамплиеров и они активно ищут другие. Эцио понимает, что ему требуется помощь. Его новым другом становится Юсуф Тазим, глава местных ассасинов. Также происходит знакомство с Мануэлем Палеологосом, алчным претендентом на трон, истинные мотивы которого не ясны. Эцио встречается с правителем Константинополя и законным наследником Османской империи, принцем Ахметом, и его племянником Сулейманом (тем самым Сулейманом Великолепным, будущим правителем Османской империи). Кроме этих, безусловно, колоритных персонажей, главный герой повстречает свою новую любовь, Софию Сорто. Эцио не может сознаться ей в своих темных делах и понимает, что придет время — и ему нужно будет сделать выбор — или София, или убийства.

Одной из ключевых особенностей нового Assassin's Creed будет способность Эцио переживать некоторые моменты из жизни Альтаира, совсем как Дезмонд. Это будет возможно благодаря тем самым печатям, которые являются древними реликвиями, оставшимися от Первой цивилизации и на которых "записаны" воспоминания героя первой части. По словам творческого директора Ubisoft Montreal, такая деталь должна раскрыть многие подробности жизни Альтаира, помочь Эцио понять себя и дать игрокам поиграть за далекого предка Дезмонда. Сам Дезмонд после событий Brotherhood находится в коме. Чтобы он не сошел с ума, Ребекка и Шон подключают его к Анимусу. Оказывается, что в Анимусе есть два вида экрана загрузки — обычный (The White Room) и дополнительный (The Black Room). Первый мы видели в трех предыдущих играх, а вот во второй попадем впервые. Тут хранятся все воспоминания Дезмонда и предыдущих испытуемых. Геймплей здесь будет представлен в виде платформера от третьего лица — игрок будет решать пространственные головоломки на сюрреалистических уровнях, чтобы выйти из комы. "Ключевой момент сюжета, необходимый для этого, — осознание сходства между Дезмондом, Альтаиром и Эцио. Эта деталь — своеобразный оплот сюжета и единственный путь Дезмонда к пробуждению", — говорит Амансио.

Не обойдется и без дополнительных гаджетов для Эцио. Например, появится крюк. Это приспособление крепится на скрытый клинок и используется для быстрого перемещения по тросам, растянутым по городу, и новых боевых комбинаций — цепочки убийств станут более разнообразными. Благодаря лезвию-крюку забираться на разные постройки станет намного легче и быстрее. "Крюк делает паркур более плавным, быстрым и веселым. Он почти на треть ускоряет перемещение", — утверждает Амансио. Также в игру будет добавлен несложный крафтинг бомб, которых, по заверениям разработчиков, насчитывается более трехсот, от дымовых шашек и взрывоопасных смесей до триболов — железных шариков с четырьмя острыми, конической формы, шипами. Мы будем собирать ингредиенты, комбинировать их между собой и получать в итоге нечто новое. Подверглось изменению и "орлиное зрение", которое теперь называется "орлиное чувство". Оно позволит Эцио заранее предугадать маршрут жертвы и заложить бомбу на пути следования. Это довольно спорное нововведение, и мы только после релиза узнаем, оказуалит ли оно геймплей или делает его более интересным и разнообразным.

В Brotherhood была возможность нанимать в рекруты горожан и делать из них ассасинов. В Revelations этот аспект геймплея будет расширен и дополнен. Игрок все так же сможет посылать учеников на задания по всей Европе, но будет и кое-что поинтереснее. В новой игре будет изменена система районирования: если в предыдущей части для захвата территории требовалось устранить капитана Борджиа, то в Revelations все по-другому. В каждом районе есть убежище ассасинов, которое нужно отбить у тамплиеров. Но геймплей на этом не исчерпывается: по прошествии некоторого времени тамплиеры захотят вернуть район себе. И тогда игроку придется защищать убежище самому или назначить главой опытного ассасина (кстати, максимальный уровень рекрутов подняли с 10-го до 15-го).

Кроме всего прочего, разработчики гордятся своей новой технологией Mocam, позволяющей оцифровывать лицевую анимацию чуть ли не лучше, чем в L.A. Noire. Также было заявлено, что побочные миссии уступят место случайно генерируемым заданиям — на манер тех, что были в Red Dead Redemption, графика будет улучшена, а камера станет более кинематографичной.



Преобразования коснутся и мультиплеера: появится еще больше персонажей и карт, улучшится система поиска матчей, кастомизация станет более подробной, увеличится и доля сюжетной составляющей. Играть придется опять за агентов Абстерго, которые с помощью Анимуса попытаются узнать сильные и слабые стороны ассасинов. Продвигаясь по карьерной лестнице, игрок будет все больше и больше погружаться в события, происходящие внутри кампании — это даст возможность играющим лучше понять тамплиеров.

Assassin's Creed: Revelations закончит истории Альтаира и Эцио (а может, и Дезмонда), начатые несколько лет назад. Нас ждут откровения, поэтому хочется заполучить заветную коробку с игрой прямо сейчас. Вот только до релиза осталось еще полгода, и это будут, пожалуй, самые томительные полгода для фанатов серии.

Александр Михно

АНОНС

The Darkness 2

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Digital Extremes*
Издатель: *2K Games*
Похожие игры: *серия The Chronicles of Riddick, Dark Sector, Condemned: Criminal Origins*
Дата выхода: *4-ый квартал 2011 года*
Официальный сайт игры: *www.embracethedarkness.com*

Прекрасный актер Николас Кейдж (который вообще-то Коппола, племянник Френсиса Форда) — большой поклонник комиксов. Както он назвал комиксы одним из величайших достояний Америки и национальной гордостью. Если полистать страницы истории, обнаружится, что еще во времена древнеегипетской цивилизации художники украшали стены пирамид и других административных зданий сюжетно связанными рисунками. Но в наше время сердце комикс-индустрии действительно находится в США. Западная Европа не намного отстает, а вот на просторах бывшего Союза с рисованными историями совсем беда. До недавнего времени величайшим достижением в этой сфере была перепечатка французских комиксов в легендарном детском журнале "Веселые картинки". Робкие попытки популяризировать комиксы на русскоязычном пространстве предпринимались в 90-е и после, но лед тронулся только несколько лет назад, и теперь, наконец, в собственную библиотеку можно поставить настоящие графические романы в твердом переплете, хотя отыскать их пока еще непросто. Так, были переведены и изданы книги о Хеллбое Майка Миньолы, произведения культовых Фрэнка Миллера и Марка Миллара, регулярные серии Marvel. Теперь мы, по крайней мере, знаем, что герои комиксов бывают разные. Известно, что со злом борются не только слащавая Фантастическая четверка и полупацифист Человек-паук. Фантазия художников и сценаристов, к счастью, породила немало персонажей, интересных не только детишкам, но и их родителям. Суровых, жестких и, если это слово вообще можно применить к ним, более реалистичных — таковы, к примеру, брутальный вампир Блейд, угрюмый бескомпромиссный Роршах или человек-шкварка Отродье (Spawn). К числу "взрослых" героев относится и главное действующее лицо комикса "Тьма", по которому готовится уже вторая игра.



Первая The Darkness вышла в 2007-ом году за авторством "хроникеров Риддика" — орденоносной команды Starbreeze. Но пути коммерческие неисповедимы, и производством сиквела занимаются Digital Extremes, ранее работавшие над играми серии Unreal. Некоторые опасения все же возникают, но при более близком рассмотрении становится ясно: небесталанные ребята делают свое дело с огнем в глазах и игроделькой душе. А "отец"-создатель оригинального комикса "Тьма" Пол Дженкинс, работавший над первой игрой, вернется и во вторую для написания сценария.

Вернемся к герою The Darkness 2. Это по-прежнему Джеки с автомобильной фамилией Эстакадо. Как любой порядочный итальянец, осевший в Штатах, он является мафиози, ко второй части игры ставшим доном семьи Франчетти. Но занятие преступной деятельностью — не самая страшная черта Джеки, гораздо хуже то, что скрыто при ярком свете. По наследству в семье Эстакадо передается жуткое и могущественное проклятие-дар. Когда садится солнце и гаснут фонари, просыпается Тьма, дающая обладателю пугающие, но очень практичные возможности — мгновенно заживлять раны, повелевать созданиями мрака, а главное — отращивать за спиной два хищных змеевидных щупальца, оканчивающихся пастями с бритвенно-острыми зубами. Джеки — персонаж неоднозначный, его нельзя сходу заклеймить Плохишом, равно как и Кибальчишом. Гангстером он стал не от жизни хорошей, а демоническую силу никогда не использует для привнесения хаоса в народные массы. В The Darkness 2 главный герой будет защищаться от охотников за его редким талантом. Люди злобные и бесчестные стремятся отнять у Джеки его способности, чтобы использовать в своих целях — уж они-то наверняка планируют подстерегать возле сберкасс получивших пенсию старушек. Герой отчаянно борется за жизнь, в ходе чего количество негодяев стремительно сокращается. Таким образом, хотя и опосредованно, Эстакадо творит добро в своем настрадавшемся городе. Его стоит просто принять как положительного персонажа, а любители поспорить по поводу относительности морали пускай играют в эпическую серию Barbie.

Том Галт, ведущий дизайнер проекта, рассказывает о смене приоритетов в сиквеле. Исследовательская часть с забегами по подземке попала под нож, теперь упор делается на эмоциональный сюжет и динамичный экшен. История, как нынче принято, рассказывается на нескольких временных уровнях. В продемонстрированном на выставке GDC отрывке Джеки захвачен недоброжелателями, а игрокам предлагается флешбек с предшествующими событиями. Программа минимум у сценаристов — рассказать не менее цепляющую и драматичную историю, чем та, что была создана Starbreeze. Что касается экшена, то здесь ожидается добавление еще большей вариативности, ведь в хорошем игровом боевике нынче без этого никак. На ум сразу приходят успешные Batman: Arkham Asylum и Star Wars: The Force Unleashed, где с противником можно было разделаться десятком изощренных способов. У Джеки также богатый арсенал возможностей. Огнестрельные механизмы можно брать в обе руки, а щупальца Тьмы позволяют по-разному взаимодействовать с окружением и неприятелем. Зубастые помощники позволяют хватать различные предметы и использовать их для защиты и нападения. У припаркованного авто можно отодрать дверь и прикрываться ей, как щитом. Одновременно Джеки может палить через окно этой же двери. А выкорчеванным фонарным столбом можно надежно зафиксировать врага, пригвоздив его к мостовой. Негодяев позволят хватать, прицельно швырять в различных направлениях, подтягивать вплотную для контрольного выстрела, разрывать пополам вдоль и поперек. Приготовлены заскриптованные добивания-фаталити, сопряженные с особой брутальностью и зрелищностью. В отличие от первой игры, герой сможет использовать Тьму и различные стволы одновременно, так что счет трупов будет вестись в ускоренном порядке. Как вы уже поняли, The Darkness 2 является крайне жестоким проектом. Поэтому, если вы обладаете гордым статусом старшего брата или сестры, папы или мамы, дедушки или бабушки, следите, чтобы в вашем доме в похождения Джеки Эстакадо не играли дети малые. А если чадо начнет округлять глазенки и восторженно пояснять, какая это чудесная и интересная игра про зубастых змей, следует безжалостно конфисковать диск со словами: "Сам доиграю и расскажу, чем все закончилось".

Не до конца понятна ситуация со слугами Тьмы — дарклингами. В первой части Джеки мог распоря-

"Добро должно быть с кулаками,
С хвостом и с острыми рогами".
Д. Багрецов



жаться оравой злобных клыкастых бесов, во второй заявлен только один дарклинг. Правда, создатели планируют сделать из него полновесного персонажа. Дарклинг сможет свернуть шею врагу, принести хозяину оружие или помочь в решении головоломки. С чертякой можно вести долгие задушевные беседы, он расскажет множество полезных и занимательных историй. Если бы главный герой был не итальянцем, а славянином, с дарклингом наверняка можно было бы выпивать. Хотя следует отметить, что в видеороликах Джеки по-прежнему окружен довольно плотной толпой инфернальных подчиненных.

Сеттинг игры предусматривает множество интересных деталей, к проработке которых в Digital Extremes подходят с похвальной щепетильностью. Так, оказавшись под светом мощных ламп, Джеки почувствует себя очень дискомфортно. При этом картинка на экране смажется и поплывет, а звуки станут приглушенными. Ненавистные лампы рекомендуется нещадно разбивать, погружая локации во тьму. Разработчики рассказывают, что, в отличие от первой части, в The Darkness 2 не будет побочных заданий, а повествование станет более линейным. Но при этом игроку обещано наличие морального выбора. Есть подозрение, что под моральным выбором подразумевается возможность откусить сначала пару рук у злодея или же сразу смахнуть буйну головушку с плеч. Атмосферности добавит певец и автор песен Майк Паттон, уже во второй раз озвучивающий Тьму, которая регулярно нашептывает в уши Джеки всякую всячину. К плюсам проекта также следует отнести высокий уровень разрушаемости окружения, и хотя в наше время удивить этим довольно сложно, вспомним, что некоторые игроделы до сих пор ухитряются прикручивать декорации намертво.

Evolution Engine, отвечающий за визуальную часть сиквела, теперь хвастается технологией "карандашной" обводки, она же cel-shading. Можно поспорить об уместности такой картинки в мрачном и кровавом экшене, но упомянутый Том Галт дает исчерпывающие пояснения. Теперь игра максимально близка к графическому первоисточнику и выглядит в точности так, как на бумаге. И если, к примеру, в Prince of Persia 2008-го года подобная технология применялась для воссоздания волшебной восточной сказки, то в The Darkness 2 целью является тщательное следование печатному оригиналу. К тому же от реалистичности изображения отказались не полностью, стремясь к гибриду кино и мультипликации.

Одна из главных особенностей игры (фанфары!) — ее выход не только на консолях, но и на нежно любимом гражданами СНГ персональном компьютере. Новость из числа приятных неожиданностей — правда, сразу возникает вопрос по поводу управления. На геймпадах для контроля двух отростков Тьмы предназначены левый и правый аналоговые стики — для левой и правой змеюки в отдельности. Будем надеяться, что нам не придется подключать к системному блоку пару дополнительных мышей.

Поклонников комиксов привлечет незаурядная история и колоритные персонажи, любители экшена по достоинству оценят оригинальную механику и высокий темп действия. У The Darkness 2 есть все шансы стать событием грядущей игровой осени. И если вы с детства боитесь темноты, то дождитесь выхода этой игры — и, возможно, после ознакомления с ней вы сами начнете щелкать по всему дому выключателями, гася свет, и зловеще улыбаться во мраке.

Алексей Корсаков

АНОНС

King Arthur 2

Артур без минипутов





Жанр: *стратегия в режиме реального времени, пошаговая стратегия, варгейм*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Neocore Games*
Издатель: *Paradox Interactive*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Название в локализованной версии: *Король Артур 2*
Похожие игры: *King Arthur: The Role-playing Wargame, серия Total War*
Дата выхода: *сентябрь 2011-го года*
Официальный сайт игры: *www.kingarthurthewargame.com/2/index.html*

Король Артур, сэр Ланселот, Гвиневра, Мерлин и Моргана — эти имена неплохо известны нам, восточным европейцам. Да и про Камелот, Святой Грааль и Круглый стол что-нибудь да сможем рассказать. А для жителей Великобритании перечисленные имена и названия являются ценнейшим достоянием, базисом их британского эпоса и национальной гордостью. Легенда о короле Артуре распространена по земному шару благодаря самой разнообразной литературе, включая хрестоматийную "Смерть Артура" Томаса Меллори и сатиру "Янки из Коннектикута при дворе Артура" Марка Твена. В немалой степени популярности этой легенды поспособствовал кинематограф. С кино Королю былого и грядущего вообще повезло: здесь и великолепная диснеевская полнометражка "Меч в камне", и номинант на "Оскар", каннский призер "Экскалибур", и дорогущий "Первый рыцарь" с Шоном Коннери и Ричардом Гиром. Положительно можно отозваться и о недавнем "Короле Артуре" Антуана Фукуа, фильм получился весьма зрелищный, хотя стилистически спорный — достаточно вспомнить одичавшего Мерлина и чумазую Гвиневру. С компьютерными играми дело обстояло хуже. Пока за него не взялись венгры.

В последнее время, как известно, стратегический жанр подает сигналы бедствия. Разработчики разбегаются в социальные сети и консольные владения, а там что пошаговые, что реалтаймовые стратегии чувствуют себя неуютно. В конце 2009-го венгерская студия Neocore неожиданно порадовала изголодавшихся ценителей игрой King Arthur: The Role-playing Wargame. Снискавший успех проект мало того что являлся не простой RTS, а гибридом ролевого приключения и масштабной стратегии, так еще и хвастался недурственной картинкой и такими приятными деталями, как текстовые квесты. После двух дополнений, добавивших новые стороны конфликта и полноценную дипломатию, умельцы из Neocore на радость публике анонсировали сиквел с незамысловатым названием King Arthur 2.

Основные принципы создания продолжения сформулированы и математически выверены еще во времена становления индустрии: увеличить и умножить успешные наработки, исправить недостатки, добавить свежие идеи. Новая игра о королевстве Артура старательно следует этим принципам. А начинается история с невеселых новостей: стараниями Королевы ведьм Артура поразила тяжкая болезнь (и давайте без пошлостей! Ведьма наслала недуг колдовским путем, а не тем, про который вы подумали). Повелитель Британии слабеет, а так как его страна неразрывно с ним связана, приходят в упадок и земли. К тому же слабеют замки на вратах, сдерживающих местных титанов, известных как Фоморы. А эти ребята правили английскими землями еще до появления первых богов и намерены вновь распространить собственный авторитаризм и диктатуру. Да и обычная нечисть, презирающая вегетарианство, спешит воспользоваться случаем и вдоволь откушать гражданами Туманного Альбиона. Но болен — не значит сломлен, и король с вашей помощью должен навести порядок и обеспечить высокий уровень жизни.

Разработчики не устают твердить, что второй игрой они уж точно откроют новый жанр. Их задор достоин похвалы, но справедливости ради отметим, что в Total War: Shogun 2 тоже есть полноценная RPG-прокачка, а глобальные стратегии с совмещением пошаговой медитации и тактических заруб представлены еще несколькими достойными проектами, к примеру, Warhammer 40.000: Dawn of War — Dark Crusade и War Leaders: Clash of Nations. Но отличительных и крайне интересных моментов в King Arthur 2 предостаточно. Так, в борьбе со злом придется принимать массу решений, изменяющих баланс в сторону Порядка или Хаоса, а множество элементов геймплея — войска, артефакты, заклинания — подлежат гибкой кастомизации.

Еще больший акцент будет сделан на фантастичности происходящего, рядом с латниками, лучниками и арбалетчиками все чаще станут появляться волшебники, великаны и прочие вымышленные персонажи. Колдовство прибавит в весе, мощным заклинанием будет можно учинить глобальную деструкцию и обратить в бегство немалую армию. Правда, в процессе подготовки особо мощного фейерверка волшебник некоторое время становится абсолютно беззащитным, и отряд хитрых пехотинцев может поднять на копья самого Мерлина.

Новшеством второй части является появление летающих юнитов. Над полями сражений воспарят самые причудливые существа с когтями, клыками, блистающими клинками и, ясное дело, крыльями. Ткнуть алебардой летуна не получится, придется подтягивать стрелков или вызывать собственную эскадрилью. Таким образом, схватки развернутся на двух уровнях, добавляя свободы маневра полководцам. Тактических изысков вообще прибавится; ландшафт станет более разнообразным, а влияние различных типов местности на колюще-режущий процесс усилится. Свежим видится появление боссов, особо упитанных чудовищ, для победы над которыми придется включать смекалку в поисках уязвимых точек на туше противника. Этот процесс, по заверениям ребят из Neocore, будет напоминать лучшие моменты из экшенов. Неясно, правда, как это будет выглядеть в финальной версии.

Размах действия умножится вдвое, создается еще больше квестов, обещаны новые, ранее невиданные регионы Британии, каждый со своими особенностями. Для рекрутирования станет доступно больше видов войск, как фэнтезийного характера, так и старых добрых кнехтов разной специализации. Среди монстров разведкой замечены поистине эпические экземпляры. Одно из страшилищ, продемонстрированных разработчиками, возвышалось над лесом и при ходьбе играючи ломало деревья. Над обликом чудовищ неплохо поработали художники и дизайнеры. Одним из источников вдохновения стал, вероятно, мир Warhammer Fantasy Battles, различные демонические твари по-хорошему напоминают порождения Хаоса из культовой настольной игры: те же гипертрофированные черты и пропорции, тот же мрачный колорит. Совершенно новый графический движок Corotech 2 выглядит очень впечатляюще, масштабируемость и детализация находятся на достойном уровне, при желании можно с высоты орлиного полета спикировать к земле и рассмотреть узорчатые вензеля на доспехах воинов. Над виртуальной камерой проделана кропотливая работа, и теперь она должна стать более дружелюбной и покладистой.

На настоящий момент у венгерской Neocore получается очень правильный и выверенный в мелочах сиквел успешной игры. Что немаловажно, King Arthur 2 уже сейчас выглядит востребованной ввиду нехватки представителей жанра. К релизу все желающие успеют исходить вдоль и поперек Shogun 2, а зерговская глава StarCraft 2 с большой долей вероятности выйдет не ранее следующего года. По легенде, король Артур не умер, а уснул в недрах горы до тех пор, пока Британия не окажется под страшной угрозой и не испытает нужду в своем мифическом покровителе. Пожелаем ему долгого сна и приготовимся защитить виртуальное королевство Артура ближайшей осенью.

Алексей Корсаков



АНОНС

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Д'Артаньян и три мушкетера

Жанр: *ролевая игра*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *38 Studios, Big Huge Games*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Fable, серия The Elder Scrolls, серия Two Worlds*
Дата выхода: *2012-ый год*
Официальный сайт игры: *www.reckoningthegame.com*

Всем известно, сколь велика роль личности в истории человечества. Без Чингисхана веселые разгильдяи монголо-татары не объединились бы в могущественную Орду. Не будь Наполеона, учебник по истории XIX века содержал бы совсем другие разделы. Без Ульянова-Ленина ты, читатель, жил бы совсем в другой стране. Но сегодня обойдемся без экскурса в историю и обратимся к игровой индустрии, ведь роль отдельно взятого человека в ней тоже весьма велика. В наше время космических бюджетов и гигантских прибылей над играми ААА-класса трудятся достаточно многочисленные бригады. Но есть среди наших современников такие люди-ледоколы, что своим присутствием в проекте задают вектор всей работе и сияют путеводной звездой для собственных сотрудников, заинтересованных геймеров и любопытных журналистов. В разработке ролевой игры Kingdoms of Amalur: Reckoning принимают участие сразу три легендарных человека, плюс одна незаурядная личность в качестве щедрого спонсора.



Успешный бейсболист в Штатах — это что-то вроде успешного нефтяного бизнесмена в России. Это широчайшая известность в народе, перманентное присутствие в СМИ, съемки для коллекционных карточек, из-за которых за океаном происходят вполне серьезные преступления. А еще это огромное количество наличных и безналичных денег. Курт Шиллинг — одна из самых значительных фигур американского бейсбола и миллионер по совместительству. Основным неспортивным увлечением Курта всегда, к счастью, были компьютерные игры. В один прекрасный день он решил вложить средства в игропром и основал собственную студию 38 Studios. Следующим шагом была покупка команды Big Huge Games, создателей последней в истории компьютерных игр культовой двухмерной стратегии Rise of Nations. Ходят слухи, что данная компания на момент покупки практически ушла на дно под грузом убытков. Роль Курта Шиллинга в игростроении абсолютно некреативна и сводится к единственной, но крайне важной функции: он оплачивает творческий процесс.



Писатель-фантаст Роберт Сальваторе хорошо известен не только на своей звездно-полосатой родине. Его многочисленные сочинения неплохо продаются и в Западной Европе, и на просторах СНГ. Сальваторе никогда не напишет что-либо уровня "Ведьмака", "Песни льда и пламени" или хотя бы лукьяненкского "Ночного дозора". Многие критики небезосновательно причисляют его к "цеху ремесленников" от литературы. Но армия поклонников, впечатляющие тиражи и частое появление в списке бестселлеров The New York Times говорят о том, что Роберт переводит бумагу не зря. Он внес значительный вклад в развитие и популяризацию миров "Звездных войн" и "Забытых королевств". Именно он создал одного из известнейших героев сеттинга Forgotten Realms — темного эльфа Дзирта До'Урдена (в оригинале его имя звучит чуть менее благозвучно). В общем, к творчеству писателя можно относиться по-разному, но богатую фантазию и ряд выдающихся заслуг за ним все же следует признать.

В Kingdoms of Amalur Сальваторе занят сценарием, диалогами и общей литературной базой для нового вымышленного мира. Сюжет хоть и не обещает взорвать мозг, но на данный момент выглядит достаточно интересно. Начальная сцена уже весьма многообещающая: главного героя тащат два серьезных гнома, и пикантность ситуации в том, что герой мертв и хладен, как карась. Очнуться предстоит на вершине горы из трупов — да, проект входит в ряды многочисленных ныне представителей "темного фэнтези" — и сразу же всплывает вопрос-мотивация: "А кто же меня, собственно, прибил?" В дальнейшем масштабы основного квеста расширятся и обретут, естественно, эпический размах. Один из ключевых героев — колоритный гном-ученый, изучающий таинственный артефакт Колодец Душ. Колодец этот способен возвращать покойников в мир живых, вот только предыдущие эксперименты были не особо удачны, и наш протагонист — первый, оживленный полностью и целиком. В основе истории, по словам автора, лежат жизнь, смерть и судьба. Команда сценаристов с Сальваторе во главе подробно проработала все детали мира и его историю на протяжении 10 тысяч лет. Возможно, вскоре мы увидим рождение новой вселенной, охватывающей и цифровые развлечения, и литературу, и даже большое кино.



Художник-комиксист Тодд Макфарлейн — тоже человек не случайный. В его послужном списке работа на издательства-титаны Marvel и DC Comics. Он создал облик Венома для серии Amazing Spider-Man и придумал с нуля небезызвестного персонажа Спауна (Spawn). В Kingdoms of Amalur Тодд отвечает за внешний вид мира, героев и монстров. Его стараниями, подкрепленными технологичной графикой, игра выглядит эффектно и, главное, самобытно. Очередных ассоциаций со Средиземьем не возникает. Картинка яркая, насыщенная, разнообразная. Вспоминаются даже лучшие творения "Союзмультфильма" и студии Уолта Диснея, только во вселенной Амалур все очень серьезно и по-взрослому. Совмещение буйства красок и мрачности происходящего отнюдь не конфликтуют, а наоборот — выделяют игру из ряда подобных. Ближайший аналог визуальной части — Warcraft 3 и World of Warcraft. Самых разных локаций уже создано превеликое множество, продемонстрированы ослепляющие блеском кристаллические пещеры, волшебный лес возле волшебной же башни (здесь Kingdoms of Amalur очень напомнила игру-открытку Trine), обширные цветочные поля, исполинские деревья и живописные деревеньки и городки, в которых обещано множество закоулков и тайных уголков для исследования и сования любопытного носа. Авторы утверждают: "Уж если вам придется спасать этот мир, то вам действительно захочется его спасти, это вам не депрессивные пустоши и свалки Fallout!" Особый восторг вызывают местные закаты и рассветы. Залюбовавшись игрой небесных соцветий, можно не заметить упыря, откусывающего протагонисту голову. Особенно здорово Макфарлейну удались разнообразные монстры. Проект вобрал в себя весь спектр опасных тварей из фэнтезийных RPG. Но привычные тролли, гноллы, кобольды и огры нарисованы в особенном, выдающемся стиле и радуют глаз даже на статичных скриншотах, не говоря уже о видео.

Седобородый Кен Ролстон — самый настоящий героический ветеран игрового производства. Увлечение RPG началось у Кена с настольных игр по правилам D&D и им подобным. Это когда вполне взрослые люди (для детворы правила слишком сложны) собираются в тихом уютном месте и вооружаются кубиками, карандашами и блокнотами, чтобы моделировать фантастические приключения. Лихие схватки, волнующие пейзажи и колдовские спецэффекты при этом дорисовывало буйное воображение участников. Придя в индустрию компьютерных игр, Кен Ролстон занялся, ясное дело, RPG и прославился как дизайнер нетленных Morrowind и Oblivion. Закончив последнюю часть The Elder Scrolls, он вышел на заслуженную пенсию, но вскоре, устав, видимо, от рыбалки и пчеловодства, вернулся в строй. Его новый проект по своей сути более близок к серии Fable, в нем будут более компактные, но более тщательно проработанные локации, длительных забегов по безлюдной местности, как в Тамриэле, не ждите.

Особого внимания заслуживает боевая система, хотя ничего принципиально нового она не содержит. Но опыт многих ролевок и даже экшенов тщательно собран, обработан и слит в торжество динамики и зрелищности. Для расправы над мерзавцами и хищной фауной предназначено множество ударов и комбинаций, которые для максимального удобства выполняются



одной (!) клавишей. Вариант атаки зависит от ритмичности и продолжительности нажатия. Не забыты блоки, уклонения и перекаты, а арсенал магических фокусов представлен в лучшем виде. Разнообразия и вариативности боям добавляет сложная структура уровней, шатанием по плоской арене дело не ограничится. В одном из видео герой выходит на балкон в каком-то заброшенном обширном храме. Внизу, под балконом, топчется унылая зомби-тусовка. Прицелившись, наш разносчик справедливости запускает сверху магический фугас высокого уровня и наблюдает, как неприятель прожаривается до хрустящей корочки. А если заранее не озаботиться поиском тактически выгодной позиции, то с мертвяками придется столкнуться в ближнем бою, нос к носу.

Взрослая направленность проекта предусматривает большое количество жестокости и обильные кровопускания, но нас ведь это не пугает — осмелюсь даже сказать, что наоборот, поприветствуем серьезный подход к борьбе со злом. Для зрелищных добивающих приемов приготовлено slo-mo и stop-mo, пронзание вурдалака копьем насквозь смотрится действительно эффектно и брутально. Экшен в игре более всего напоминает не RPG-побратимов, а консольный хит God of War. Но с адреналиновой феерией гармонично уживается весь контент серьезной, глубокой RPG. Нелинейность разрешения проблем, щепетильный подход к выбору снаряжения и различные линии поведения с неигровыми персонажами — все это гарантировано маэстро Ролстоном. В кипящих жизнью городах станет доступен крафтинг, пока заявлены алхимия и кузнечное дело. Различные виды вооружения и волшбы значительно отличаются при использовании.

Классов у персонажа не будет как таковых, развивать можно абсолютно любые умения, комбинируя их на лету. В одной из продемонстрированных стычек герой начал выяснение отношений с зубастыми синюшными рептилиями боевым воплем, оглушившим нападающих, затем продемонстрировал несколько ловких связок ударов боевым молотом, подкрепляя их колдовством и вызывая из-под земли каменные шипы. Последнего монстра наш универсальный солдат прикончил в красивом рапиде, переломав кости ударом в прыжке.

Многие амбициозные разработчики клянутся, что смогут перевернуть жанр с ног на голову, обрушить на игроков революцию и навсегда изменить мир. Кен Ролстон заявляет прямо, что никакой принципиально новой концепции в Kingdoms of Amalur не будет. Просто команда очень талантливых людей делает то, что искренне любит и очень хорошо умеет — готовит для нас путешествие в красочную увлекательную фантазию.

Алексей Корсаков

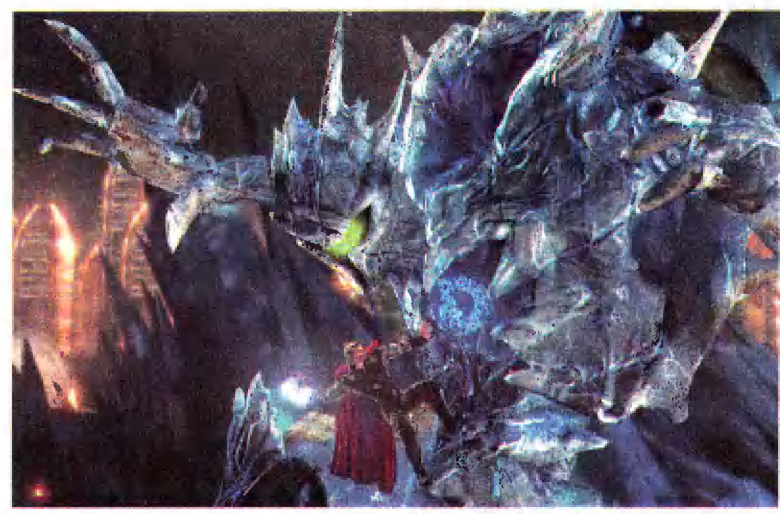
ОБЗОР

Thor: God of Thunder

Игра по лицензии

Жанр: *слэшер*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS*
Разработчик: *Liquid Entertainment (версии для Xbox 360 и PlayStation 3), Red Fly Studio (версии для Wii и PSP), WayForward Technologies (версия для Nintendo DS)*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *серия God of War*
Мультиплеер: *отсутствует*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+) (версия для Nintendo DS — Everyone 10+)*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/thor/us/*

Виртуальная забава о скандинавском божестве Торе, вдохновленная недавним кинофильмом, ориентирована на любителей слэшеров и игр жанра beat 'em up. К сожалению, разработчикам не удалось даже хорошо сыграть на слэшерной территории — а ведь, казалось бы, что может быть проще, чем создать хорошую игру в стиле "бей да руби"? И тем не менее Thor: God of Thunder намного хуже, чем многие шедевры жанра, да и более "приземленным" слэш-проектам данная игра также уступает очень сильно. Впрочем, это ведь игра по лицензии — что с нее взять.



На вторых ролях

Несомненно, главным ориентиром для разработчиков Thor: God of Thunder были проекты линейки God of War. Разработчики игры по фильму почему-то решили соорудить приквел, взяв за основу комиксы про Тора, а при создании геймплея — позаимствовать идею у God of War. То есть скопировано все подчистую, начиная от прокачки и заканчивая техникой убийства многих боссов.

Сразу оговоримся, что сюжет версий игры для Xbox 360 и PlayStation 3 имеет мало общего со сценарием недавнего фильма "Тор". В кинокартине был хоть какой-то, пускай и очень незамысловатый, пускай немного наивный, сторилайн. В игре же нам вместо сюжета подсовывают байку об очередном нападении ледяных великанов на Асгард, землю скандинавских богов. Все так просто, что даже скучно: на нас напали враги — значит, встаем на защиту родного дома!

Кстати, ледяные великаны в игре — с виду самые настоящие монстры, которым главгерой едва ли не по колено. Как это обычно бывает в слэшерах, в Thor насчитывается несколько различных видов врагов. Есть рядовые воины, которые выглядят грозно, но на деле укладываются в гроб легко и просто. Имеются также стрелки, ростом поменьше, атакующие Тора при помощи ледяной магии. Наконец, есть боссы — здоровенные монстры, у каждого из которых свои особенности. Методика борьбы с ними также внаглую слизана с God of War: для начала атакуем противника долгое время, потом он впадает в некое коматозное состояние, а мы получаем возможность наносить ему изуверские удары, нажимая нужные клавиши на джойстике в нужное время.

Так или иначе, видов врагов все равно недостаточно много, чтобы развлечь нас разнообразными схватками. Подавляющее большинство игрового времени мы вынуждены носиться по огромным пространствам, истребляя медлительных однотипных противников. Это нудное занятие успевает наскучить уже на третьей локации.







Оружие Тора

Наш бравый парень Тор, конечно же, тоже не лыком шит. Для борьбы с ледяными великанами, а также с другими врагами он оснащен неплохо. В основном орудовать придется легендарным молотом, сокрушая противников размашистыми ударами. Кроме того, оружием бога грома являются и молнии — боевая магия часто позволяет наносить мощнейшие атаки по площадям, уничтожая сразу чуть ли не десяток врагов. Естественно, бесконечно швыряться молниями тут никто не позволит, для таких атак требуется энергия, которая накапливается как раз во время убивания супостатов старым добрым молотом Тора.

В лучших традициях слэшеров, в Thor: God of Thunder существует прокачка и магии, и суперударов. С течением времени враги становятся здоровее, но и Тор в середине игры уже тоже далеко не тот, что был на первых уровнях.

И все-таки, опять же, драки в God of Thunder сделаны "без огонька". Они не могут стать хорошим развлечением, процесс битвы с врагами очень унылый, во многом благодаря тупости противников: заторможенные ледяные великаны ведут себя, как глупые роботы, полагаясь на несколько однообразных ударов. Все так, как и должно быть в игре по лицензии: скучно, однообразно и предсказуемо.

Блистательный мир скандинавских легенд

По сегодняшним временам Thor: God of Thunder выглядит вполне неплохо. Красивые картинки сменяют одна другую: то мы воюем среди мостов, арок и переходов славного Асгарда, то попадаем в мрачные пещеры страны ледяных великанов. На локациях полно разрушаемых предметов, в которых иногда прячутся "очки магии" — эти кусочки льда или предметы интерьера весело разлетаются на мелкие части под ударами Тора. Кроме того, атаки бога грома и его противников сопровождаются ворохом спецэффектов — выглядит и вправду красиво.

Но приготовьтесь к тому, что ничем особенным эта игра вас удивить не сможет. Графические красоты God of Thunder не идут ни в какое сравнение с последним God of War. Тем самым игра в очередной раз подтверждает репутацию, которая сложилась у проектов по кинолицензиям. В самом деле, это игра по фильму — и зачем стараться, прорабатывая окружающий мир, зачем пытаться удивить игроков кинематографичностью, когда проект все равно купят из-за одного только лишь звучного имени?

Возможно, хоть какие-то дополнительные баллы на весах симпатий геймеров проекту мог бы принести мультиплеер. Однако разработчики из Liquid Entertainment вообразили, что Thor: God of Thunder — это театр одного актера. Даже модного сегодня кооператива игра лишена, равно как в битвах нет и напарников-NPC. Так что и массовых драк вы здесь тоже не увидите.

Игра по лицензии

Чуда в очередной раз не произошло. Thor: God of Thunder — игра, насквозь пропитанная вторичностью, в которой вроде и нет чего-то совсем уж явно плохого. Но и ничего хорошего в ней днем с огнем не сыскать. Если нравится нудное уничтожение толпы врагов, если не насытились слэшерами со времен God of War — что ж, возможно, вас данный проект-однодневка и заинтересует. Но когда вокруг столько отличных виртуальных радостей ААА-класса — зачем тратить драгоценное время на невзрачную игру по лицензии? Потому что, в самом деле, кроме громкого имени в Thor: God of Thunder нет абсолютно ничего.

РАДОСТИ:

Тор
Отсылки к комиксам

ГАДОСТИ:

Набор слэшерных штампов
Нудный геймплей
Нет союзников в битвах
Отсутствие мультиплеера
Глупый сюжет

ОЦЕНКА:

3.5

ВЫВОД:

Игру мы можем порекомендовать только закоренелым фанатам Тора и любителям слэшеров. Впрочем, даже этим людям проект очень быстро наскучит. А пройти эту нудятину дальше первых двух-трех уровней смогут самые стойкие игроки.

Обзор написан по Xbox 360-версии игры

Samael

ОБЗОР

DiRT 3

Помпезный апломб

Жанр: *аркадный рейсинг*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Codemasters Racing Studio*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Бука*
Похожие игры: *серия Colin McRae: DiRT*
Мультиплеер: *Интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon X1600; 10 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core i7 с частотой 2,8 ГГц или AMD Phenom II X4 с частотой 3,2 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня Radeon HD 6670 или GeForce GTS 450; 10 Гб свободного места на диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *www.codemasters.com/games/?gameid=3240*



Честно признаться, лично я от DiRT 3 не ждал уже ничего. Вторая часть была насквозь аркадная, и играть было очень скучно: пару треков погонял, получил впечатления — а потом выясняется, что дальше будут те же самые трассы, автомобили и ничего нового. При этом проект был невероятно стильным: главное меню, оформление, музыка — все играло на гоночную атмосферу, ты чувствовал себя на каком-то гламурном ивенте, с тобой общались знаменитые гонщики (которых, впрочем, до выхода игры в наших палестинах мало кто знал), а после каждого заезда думал, что сейчас будет afterparty.

Вот только весь этот сэйшн и составлял основу Colin McRae: DiRT 2. Главной темы игры, ралли, не было; ведь двухминутные заезды на три километра — это не ралли. Но, как оказалось, публика этого и ждала — благодаря своей потрясающей графике, позерству и вычурности игра завоевала популярность в широких казуальных кругах. Если вы жаждали, как и автор этой статьи, смены приоритетов в третьей части, то вас ждет разочарование: игра стала еще более аркадной и мейнстримовой.

Доказательством этого является совершенно примитивная физика поведения машин на трассе: не чувствуется ни веса, ни дорожного покрытия, зато вот подвеска работает что надо. В Codemasters, наверное, изобрели новый тип амортизаторов — они гасят абсолютно все колебания несущей системы. Собственно, всю игру можно с легкостью пройти на клавиатуре — а это о многом говорит. Если вам известны такие слова, как "МакФерсон", "подрессоренные массы" или "кастор", переворачивайте страницу или продолжайте играть в Gran Turismo 5, здесь нет даже упоминания об этом. Зато есть интеграция с YouTube, чтобы каждый желающий мог доказать, что именно он самый лучший гонщик на свете и только он может выделывать такие трюки на Subaru Impreza. После такого можно лишь удивиться, почему нет связи с Facebook и Twitter, хотя эту функцию, думается, добавят в следующем патче.

Самое обидное то, что, если бы не физика автомобилей, игра получилась бы весьма недурственной. В DiRT 3 очень красивая картинка, на голову выше, чем у конкурентов. Не сказать, что графика с момента выхода прошлой части сильно изменилась (в наличии имеется поддержка DirectX 11, но разницы по сравнению с девятой версией почти нет, разве что fps падает в два раза), тут отличия кроются в деталях. Например, теперь и вы, и оппоненты оставляете за собой колею, но, опять же, из-за отсутствия адекватной физики авто никак не реагируют на это. Также немаловажно то, что гонку мы начинаем на совершенно чистой машине, а к финишу приходим уже в грязи или снегу, в зависимости от погодных условий. Удручает только отсутствие дождевых эффектов, влияющих на внешний вид вашего автомобиля: он со старта мокрый — и это монолитная текстура, за время гонки ничего не изменится. Повысилась детализация транспортных средств, коих в игре около пятидесяти. Представлены как привычные багги, пикапы и класс S2000, так и "Группа "Б" и ретро: есть возможность прокатиться на старичках из 90-х, 80-х, 70-х и даже 60-х. Такого у ретроманов давненько не бывало. Но физика одна на класс, то есть разницы между Ford RS200 и Audi Sport Quattro замечено не было.

Типов гонок всего пять: ралли, ралли-кросс, Trail Blazer, Джимхана и Land Rush. Мы выигрываем гонки, занимаем места на подиуме, зарабатываем репутацию, открываем новые машины — именно так можно описать весь игровой процесс. В финале каждого сезона нас ожидает довольно интересная гонка — дуэль. Суть ее заключается в том, что вы с соперником стартуете рядом, но вас разделяет заграждение, и при этом ваше место старта — финиш противника, и наоборот. Land Rush и Trail Blazer со времен второй части не изменились ни на йоту, собственно, как и ралли-заезды: они представляют собой короткие гонки по две-три минуты на небольшие дистанции. Интереса никакого. Только начал получать удовольствие от окружающего пейзажа, только ощутил себя по ту сторону монитора, как пересекаешь финишную черту. Почему нельзя сделать трассы длиннее? Не обязательно делать стандартные пятидесятикилометровые участки, можно проложить хотя бы десятикилометровый маршрут. Ведь окружение этому способствует: Финляндия с ее лесами, Норвегия со снежными сугробами, Кения с прекраснейшими видами. Ан нет. Зато присутствуют восемь скучнейших кругов ралли-кросса в Монако.

Только главенствующую роль в DiRT 3 играет Джимхана. Это новый вид автоспорта, при котором от пилота требуется за минимальное время проехать от точки "А" до точки "Б". Сделать это нужно как можно более эффектно и эффективно. На маршруте расставлены разного рода преграды: покрышки, конусы, заграждения, трамплины, естественные препятствия. Гонщик должен выполнять филигранные элементы экстремальной езды, то бишь, развороты на 180 и 360 градусов, кручение "восьмерки" и "жука" и т.п. — все это в DiRT 3 имеется в полной мере. И даже звезда Джимханы, Кен Блок, есть. Игру нужно было назвать Ken Block: Gymkhana. Именно благодаря ему, особенно его роликам на YouTube, Джимхана стала популярна на весь мир, и именно благодаря ему подростки со всего мира теперь будут постить свои достижения на тот же YouTube — со словами "Я круче того чувака с видео замутил этот трюк".

Особенно хочется отметить убогое — в сравнении с DiRT 2 — главное меню. Серый фон, на котором красуется ваша машина, а вокруг летают желтые треугольники — минимализм или творческая немощность дизайнеров, я не решусь ответить. А вот музыкальное сопровождение не подкачало: отличная подборка музыки разных жанров, которую хочется немедленно добавить себе в плейлист. Но и тут не без огрехов: музыка играет только в главном меню и непосредственно перед гонкой, так что если вы хотите прослушать композиции целиком, то извольте не нажимать кнопку "Старт" или скачать оные из Интернета.

Для меня, как для поклонника Colin McRae Rally 2.0 и 4, DiRT 3 (заметьте, без приставки Colin McRae) — провал. Я не понимаю западных рецензентов, которые ставят этой игре высокие баллы. Даже если считать ее аркадой, семь баллов — это потолок, тем более после релиза MotorStorm: Apocalypse. DiRT 3 — ходячий реквием по золотым временам CMRR, помпезный обломок для любого человека, знающего, что такое настоящее ралли.



РАДОСТИ:

Неплохая графика
Большой выбор автомобилей разных раллийных эпох
Первое появление Джимханы в рейсингах
Отличная подборка музыки

ГАДОСТИ:

Слишком аркадная физическая модель
Короткие ралли-заезды
Главное меню
Отсутствие в названии слов Colin McRae

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

15 сентября 2007-го года Колин МакРей, шотландский раллийный гонщик, чемпион мира 1995-го, серебряный призер 1996-го, 1997-го и 2001-го, бронзовый призер 1998-го, разбился на собственном вертолете севернее Ланарка, в Шотландии, недалеко от дома, вместе с сыном и двумя друзьями семьи. В тот момент разрушилась и серия раллийных гонок его имени.

Обзор написан по PC-версии игры
Александр Михно

ОБЗОР

Brink

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Splash Damage*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб*
Похожие игры: *Global Agenda, Blacklight: Tango Down*
Мультиплеер: *LAN, Интернет*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800GS или Radeon HD2900 Pro; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *процессор серии Intel Quad Core i5 или аналогичный; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GTX460 или Radeon HD5850; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *www.brinkthegame.com*

Splash Damage никогда не считались крутыми мужиками, способными на раз-два создать игру, которую купят, полюбят, скачают с торрентов и возненавидят миллионы. Настоящие подмастерья, негры кода, которых всегда обходит слава и еще раз слава, но денег на бутерброд с колбасой им хватит. Wolfenstein: Enemy Territory все помнят? A Enemy Territory: Quake Wars? Кто-то, возможно, скажет, что Splash Damage собаку съели на сетевых шутерах и даже не поперхнулись. Но они подмастерья, а Brink, расхваленный и разрекламированный, для сих работяг, может быть, был единственным шансом выбиться в люди, пожинать лавры первых лиц игровой индустрии.





Настоящая удача и едва ли не единственное выполненное обещание разработчиков — редактор персонажей. Составляйте фоторобот, лепите портрет из пластилина, вырезайте профиль садовыми ножницами: элементы лица, прическа, шмотки и прочие рога да копыта, как это часто бывает с современными сетевыми шутерами, делают редактор чуть ли не самой увлекательной частью игры. Для того и задумывалось — чтобы вы провели за возней над обликом протагониста и возней на полях сражений примерно равное время. Есть еще выбор между крайностями — бойцом здоровым, но малоподвижным или маленьким, но ловко скачущим по уровням в стиле дрессированной обезьяны. Толстому — тяжелое вооружение, тощему — скорость передвижения, все честно.

На выборе между громилой с большой пушкой и шустрым стелспехотинцем дело не ограничивается. В отличие от фантазии разработчиков: всего четыре донельзя стереотипных класса. Стало быть, Солдат, расшвыривающий взрывчатку и стреляющий людям в лица, Инженер, собирающий разбросанную противником взрывчатку и возводящий оборонительные редуты, Медик, вкалывающий раненым живительную дозу бензина в голову, и Разведчик, раскрашивающий собственное лицо, дабы походить на противника. Что и говорить, выбор не для изголодавшихся любителей свежего мяса, готовых ради него бросить свой любимый Team Fortress 2. Скупо.

А там — в бой, с песней, с криками "Ура!". Splash Damage вроде и честно пытались сделать так, чтобы интерес к игре постоянно подогревался, чтобы был драйв, чтобы пар из ушей и зад в мыле. Старые, классические, излюбленные и давно опробованные создателями многопользовательских шутеров приемы: смена приказов на ходу, многочисленные сайд-миссии, за которые платят опытом, динамика. Все это позволяет кое-как удержать геймера на лишние полчаса-час, но тут Brink чудовищно не хватает разнообразия и свежих, способных удивлять миссий. А раз так, то почему проект от Splash Damage, а не, например, Section 8? Риторический вопрос.

Сюжет, который вроде бы должен течь, лететь и стремиться одновременно с игроком, резонируя от часов, проведенных за Brink, отталкиваясь от растущих очков опыта, но... нет. Разграничение сюжетной кампании отталкивается не столько от карты, которую выбираешь для очередного забега, сколько от срамной и странной альтернативы: сингл, кооперативное прохождение и мультиплеер с одним огромным сценарием на всех. Хотя в этом есть своя соль: новичок может, ограничившись потасовками с искусственным интеллектом, поднакопить опыта, прикупить пару новых пушек и десяток усов, а уже потом хлынуть в мир мультиплеерных баталий — неплохой бублик, манящий всех тех, у кого поджилки трясутся от страха при виде живых, не "кремниевых" противников. Но не суть — суть в том, что сюжетная кампания выдалась на редкость скучной, тоскливой, малоинтересной, вторящей самой игровой истории: два десятка куцых миссий в режиме 8x8, вечер-другой игры — это все. Да, будут дополнять и развивать, но сейчас уже не достаточно обещаний, их все переели за время разработки игры.

Собственно, антиутопия, как и было обещано, к вашим услугам. Точнее, "антиутопия" — разработчикам, наверное, невдомек, что создать глубокий, осмысленный и проработанный сеттинг и обрисовать ржавчиной нерадужные перспективы всего живого на земле, за которые едва ли цепляется взор, — это разные вещи. Есть две сотни лет, минувших с глобального катаклизма — очередного вселенского потопа, есть огромный плавучий корабль-государство The Ark, разграниченный зонами влияния между работающими на спасенных толстосумов охранниками и воинствующими мятежниками из потомков обслуживающего персонала. Есть война и мутный замкнутый мирок — это все. Пишите фанфики, господа. Любой креатив, накарябанный школьником за десяток минут, будет куда богаче, целостнее, умнее той пары строк, которые отрядили разработчики изображать собой сюжетную часть.

Охрана и Сопротивление — кислый набор между кислыми щами и кислым борщом, к тому же совершенно не важный, бессмысленный, ненужный. Не только полное отсутствие разницы между двумя противоборствующими сторонами, но и возможность по велению клика мышкой переместиться в стан вчерашнего врага рубит всякое разграничение на корню. Обещанное разделение между враждующими кланами в вооружении и экипировке, уникальных миссиях, как уже можно догадаться, отсутствует. А дабы игрок не чувствовал себя обделенным, не размазывал по лицу слезы попратых надежд и сопли разбитых чаяний, охранники и мятежники различаются набором татуировок, причесок, усов и бакенбард — сомнительное эстетическое удовольствие.

Еще одно нарушенное обещание — перехваленная, типа, уникальная, не имеющая аналогов и вообще самая-самая паркур-система S.M.A.R.T., от которой, отталкиваясь от анонсов, пресс-релизов и сладких слов, остался разве что только скелет. Полеты наяву останутся полетами во сне, возможность взлететь под небеса, вскочить практически на любое препятствие, преодолеть половину карты за считанные три-четыре прыжка по нажатию одной кнопки присутствует, но реальной ценности не имеет. От респавнов до поля боя скачут все кому не лень, а вот в ураганной перестрелке если за всю кампанию ваш ловкий прыжок поможет избежать встречи с метко пущенной пулей — большая удача. И нет особой разницы, толстяк ли вы с огромным пулеметом, средних объемов месье с автоматической винтовкой или худосочный разведчик со снайперской винтовкой — заметить разницу в скорости передвижения и ловкости исполнения пространственных маневров можно разве что между двумя нелепыми крайностями, да и то если толстяк перегружен боеприпасами, а тонкий точит зубами нож. Практической пользы не будет — а если и будет, то столь небольшая, что заметить ее невооруженным глазом попросту невозможно.

Все, что остается от Brink, это терпимая графика при неплохой оптимизации да краеугольный камень всех сетевых шутеров — его величество баланс. Напортачь Splash Damage с последним, игру можно было бы выкидывать на помойку, сбрасывать стайкам бомжеватых инди-разработчиков, дабы те растащили движок по частям и начали на его основе клепать свои броские ироничные квесты и бойкие платформенные аркады. А так — играбельно. Любая попытка взять на себя миссию героя и в одиночку отправить к гадам морским все воинство вражье обернется тем, что герой героем и станет. Решает только и исключительно командная работа, которую кое-как умудряется поддерживать терпимый дизайн арен. В остальном и вовсе просто. Явно боясь ошибиться, проколоться, создать монстра во плоти программного кода, разработчики не стали изобретать и выдумывать сложную, многоуровневую, запутанную балансную схему, а — раз! — фактически уравняли игроков в правах. Посему, будь вы хоть Рэмбо в седьмом поколении, хоть героическим лысым Брюсом Уиллисом или Джейсоном Стэтхемом, имеете все шансы схлопотать пулю в лоб от зеленого новичка, ровнорукого паладина семидесятого уровня, пришедшего в Brink на огонек. Справедливо, но такой подход обижает нердов, мол, потратил часы, отправляя очки в копилку опыта, а так — внезапно! — школьник с дробовиком. Печальный опыт Crime Craft все помнят? Хотя у Brink все еще впереди: и горечь поражений, и сладкий вкус побед. Но все приправлено тоской и унынием.

Разработчики могут врать себе, что реализовали все обещанное. На самом же деле к каждому расхваленному заранее элементу талантливые криворуки едва ли приложили силы, умение и старание, чтобы не только исполнить, но и предвосхитить ожидания и надежды безликой армии геймеров. Отсюда и результат, отсюда и правда о том, что не просто мессией от мира сетевых шутеров, но и просто достойным детищем того мира Brink не стал — короткая, сыроватая пробежка по давно знакомым правилам и по давно знакомым унылым коридорам. Таких игр считать — собьешься, прибавить все сгинувшие в геенне огненного гнева и праведной финансовой клоаки — астрономическое число. В Brink играть нет смысла, в этом-то и его беда.

РАДОСТИ:

Терпимый баланс
Неплохая графика

ГАДОСТИ:

Вторичность
Отсутствие свежих идей
Нарушенные обещания

ОЦЕНКА:

4.5

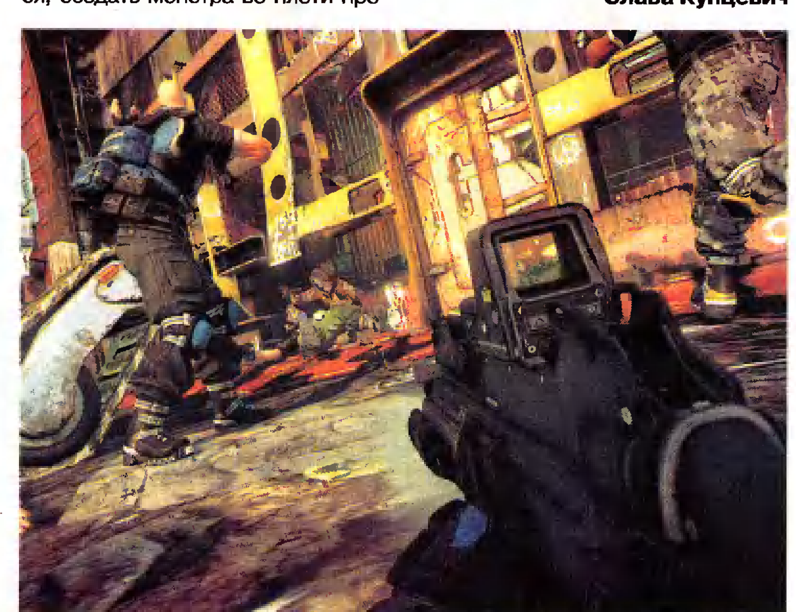
ВЫВОД:

У Brink нет ни одного козыря для того, чтобы переманить в свой стан, под свое крыло, взять под опеку хотя бы маленькую толику из всего числа почитателей сетевых шутеров. Те, максимум, прожуют, выплюнут и вернутся в свой родной и нежный Battlefield Heroes. Brink — это новая Global Agenda: десятки пустых обещаний, порожний релиз.

Обзор написан по PC-версии игры

Слава Кунцевич





ОБЗОР

L.A. Noire

Good Cop Bad Cop

Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: экшен от третьего лица, адвенчура
Разработчик: Team Bondi
Издатель: Rockstar Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: Mafia, Heavy Rain
Мультиплеер: отсутствует
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.rockstargames.com/lanoire



Все давно привыкли считать, что первостепенное в играх — это геймплей. Сценарий, визуальный стиль, смысл — это не имеет для большей части современных игроков никакого значения, лишь бы дали убить кого-нибудь да взорвать машин побольше. Игровая индустрия сейчас переживает такие времена, когда проекты без пистолетов на обложке и надписи "Violence" с обратной стороны продаются из рук вон плохо. Гениальные, порой революционные игры закрываются или проваливаются в рознице из-за "попсовости" нового поколения геймеров, и мало кто пытается хоть что-нибудь изменить — всем ведь кушать хочется. В этом свете L.A. Noire смотрится настоящим спасением. Да, возможность пострелять присутствует и здесь, но главное, простите за каламбур, что это не главное.

Первое, что ясно дает понять игра, — это что, несмотря на отлично знакомое название в графе "Издатель", L.A. Noire ни в коем случае не является очередной GTA-образной пострелушкой. Да, тут есть свобода передвижения, большой город, перестрелки и погони на авто, но все это, скорее, добавлено для галочки и служит лишь в качестве декорации для главного — сюжета. "Сценарий" — ключевое слово в данном случае, и все, начиная от игрового процесса и заканчивая революционной лицевой анимацией, предназначено лишь для того, чтобы как можно увлекательнее рассказать детективную историю.



Преступление и наказание

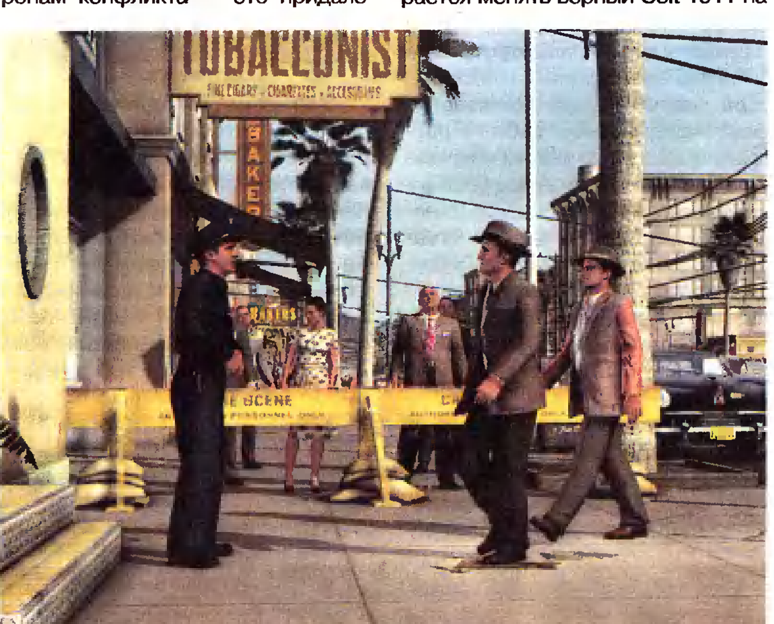
На дворе 1947-ой год. В это тяжелое послевоенное время мир только начинал оправляться от последствий Второй мировой, и пока в наших краях люди работали не покладая рук, чтобы вернуть все в нормальное русло, жители Лос-Анджелеса наслаждались процветанием своей страны и спокойствием, до которого государствам Европы было еще ох как далеко. Война пошла городу и всей Америке на пользу: многочисленные немецкие ученые, сбежавшие в США от нацизма, продажа оружия обеим сторонам конфликта — это придало мощнейший импульс развитию экономики. Подобные успехи, мирная жизнь, быстро развивающийся Голливуд — о чем еще только можно мечтать? Разве что о низком уровне преступности. Убийства, расцвет наркоторговли, полиция, которая сама по уши погрязла в грехах, — все это сильно портило чудесную, казалось бы, картину. Кроме того, тысячи американских солдат, вернувшись с фронта, оказались в совершенно другом, послевоенном мире, где им нет места, ведь все, что они умеют, это убивать. Среди таких "счастливчиков" и наш протагонист — герой войны Коул Фелпс. Впрочем, он не собирается менять верный Colt 1911 на сковороду или, того хуже, метлу со шваброй. Фелпс решает и дальше служить на благо своей страны, только теперь уже в полиции.

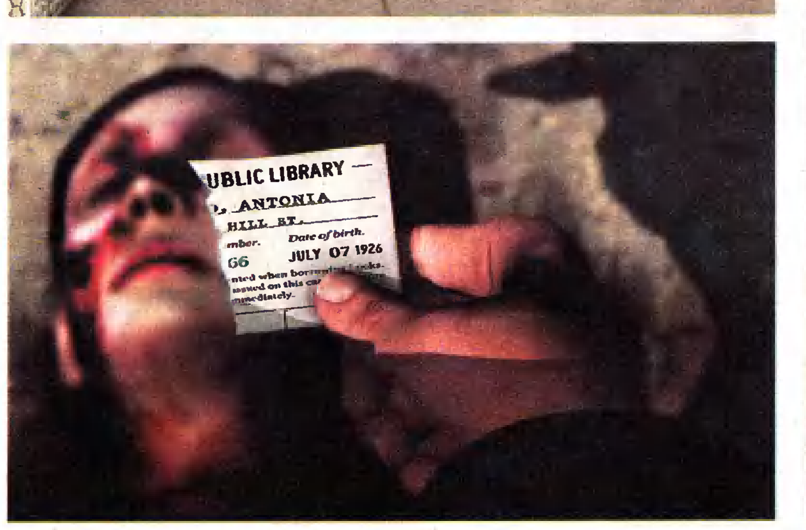
К сожалению, LAPD тоже изменился. Коррупция на всех уровнях да нерадивые работники, которые сами порой ведут себя хуже тех, кого ловят. Репутация блюстителей порядка испорчена, и на этом фоне наш новый Альтер эго смотрится как капля честности в море лжи. Взяток не берет, подозреваемых на допросе не избивает, с преступниками общих дел не имеет — в общем, идеальный полицейский. Правда, устоит ли он под влиянием своих насквозь прогнивших коллег — это большой вопрос. Нам же предстоит помочь ему восстановить доброе имя стражей закона, подняться по карьерной лестнице, бросить вызов преступности, а также пережить множество приключений.

Несмотря на то, что основной сюжет рассказывается на протяжении всех двадцати миссий, каждая глава — это своя, отдельная и уникальная история. Сценарий напоминает, скорее, детективный сериал, разве что без "Previously on...". Впрочем, именно этого разработчики и старались добиться. L.A. Noire — это самый настоящий интерактивный фильм, поданный с помощью всем знакомой игровой механики. Несмотря на то, что выглядит он как самый обычный экшен, ощущения от игры неотличимы от полученных после похода в кино. Как и в любой хорошей картине о детективах, каждое новое преступление здесь заставляет ломать мозг, с отвисшей челюстью следить за происходящим и строить догадки, но при этом ты не просто наблюдаешь с коробкой поп-корна в руках, а являешься непосредственным участником событий, самолично расследуя каждое дело. Благодаря этому повествование воспринимается совершенно по-другому. Главная разница в том, что здесь именно от вас зависит, найдут ли убийцу или нет и кто выживет, а кто умрет. Именно мы несем за все ответственность и вершим судьбы.

Нелинейность — вероятно, главное, что отличает игры и кино. В L.A. Noire игрок может найти ключевую улику и посадить виновного, а может что-то упустить из виду и упечь за решетку честного человека. И это далеко не самый показательный пример — концовок заготовлено страшно сказать сколько штук. Дошло даже до мелочей. Так, например, если Коул провалит допрос, разобьет государственное имущество или допустит какую-то ошибку, шеф обязательно сделает выговор, порой в достаточно грубой форме. Стоит отметить, что это довольно обидно.

Окончательно размывает границы между игрой и кино здесь невероятная лицевая анимация и тот факт, что всех персонажей играют реальные актеры. Лица героев и их мимика настолько правдоподобны и неотличимы от всамделишных, что в происходящее действительно веришь, а участники дела превращаются из кучки полигонов в интересных личностей. Когда убиваешь или садишь за решетку человека, которого не раз и не два видел на экране телевизора, — впечатление это оставляет неизгладимое.





"Everybody lies!"

House M.D.

На протяжении всей игры нам предстоит заниматься многими увлекательными вещами. Участвовать в погонях и перестрелках. Спасать и убивать. Но самое главное — это расследования. Странно это говорить об игре, которую издала Rockstar, но большую часть времени их проект напоминает... самый настоящий квест! Выехав на место преступления, первое, чем предстоит заняться, — поиск улик. Необходимо тщательно осмотреть все подозрительные предметы, тело жертвы, если таковое имеется, да и поговорить с судмедэкспертом и свидетелями не помешает. Может, на словах это кажется рутиной, но на деле обыски и исследования — это чуть ли не самая интересная часть игры.

Каждую улику можно покрутить в руках, внимательно рассмотреть, и она, уж поверьте, сыграет свою роль в будущем. L.A. Noire — очень нелинейная игра, и поэтому каждая пропущенная зацепка может сильно усложнить работу детектива, ведь чем больше на руках информации, тем больше аргументов будет у Коула на следующей стадии расследования — допросе.

Нам предстоит задавать вопросы подозреваемым, по крупицам вытягивать из них признания, что также задача не из простых. Почти каждый человек норовит соврать или что-нибудь утаить, и после всех высказываний дается выбор — поверить, высказать свои сомнения или уличить собеседника во лжи. Тут-то и становится понятно, зачем нужна революционная технология MotionScan, обеспечивающая по-







трясающую воображение лицевую анимацию. У каждого персонажа настолько богатая и уникальная мимика, что по ней зачастую можно понять, врет он или нет. Если человек теребит одежду, нервозно ведет себя и постоянно смотрит по сторонам, то, скорее всего, этот товарищ пытается что-то скрыть. Впрочем, просто обвинить кого-то недостаточно — здесь и пригодятся найденные улики. У кого последних больше, тому легче будет вывести преступников на чистую воду. Поможет детективу в расследовании и специальный блокнот. Выглядит он как обычный журнал из RPG, но пользы от сего "девайса" в несколько раз больше. Здесь и описание всех улик, и все вопросы, которые можно задать допрашиваемым, да и вообще, "тетрадка" очень сильно облегчает жизнь. В случае, если и с ней поиски зашли в тупик, не расстраивайтесь. L.A. Noire — довольно щадящая игра и, когда нужно, обязательно даст подсказку или даже предложит пропустить трудный момент. Интересно выглядит и взаимодействие с напарниками, которые сопровождают игрока на протяжении всей игры. В бою они не особо полезны, зато есть возможность спросить у них совета или усадить за баранку авто, если самому надоест колесить по достаточно большому городу.

Нашлось место и подобию прокачки. Так, за каждый новый уровень выдаются специальные баллы интуиции, которые порой оказываются весьма полезными: можно удалить один неправильный ответ при допросе, узнать мнение игрового сообщества с помощью Social Club, ну или обозначить на карте все улики.

> **"За всяким большим состоянием кроется преступление"**
>
> ***Оноре де Бальзак***

В полном объеме присутствует в игре и то, без чего невозможно представить работу детектива, а именно — перестрелки и погони. Основной сюжет не то чтобы изобилует экшеном, зато побочные миссии предназначены как раз для того, чтобы дать возможность пострелять и стать свидетелем красочных аварий и преследований. Только приготовьтесь к тому, что выполнены все эти моменты не на самом высоком уровне. Стрелять достаточно увлекательно, ездить тоже, но эти элементы сильно уступают той же Grand Theft Auto — не хватает многих вещей вроде реалистичных физики и баллистики. Но ведь игра совсем не про это...

Ну, и напоследок нельзя не отметить еще одного "героя" повествования — Лос-Анджелес. Разработчики задавались очень благородной целью — создать самый большой и правдоподобный игровой город. Получилось это лишь частично. Здешний L.A. действительно очень похож на реальный, да и по размерам вышел внушительным. Но, к сожалению, правдоподобным его не назовешь — он попросту мертв. Когда прогуливаешься по центральной улице и на ней нет ни одного человека или по тротуару топают трое абсолютно одинаковых мужчин — вся гениальная атмосфера, созданная талантливыми разработчиками, начинает рушиться. Да и когда жители внезапно появляются, лучше не становится, ибо ИИ воистину убог. Особенно отличились водители. Они могут без причины пойти на таран и остановиться посреди дороги, а уж сколько неприятных ситуаций они генерируют во время погонь! Тем не менее глаза все эти недостатки не особо режут — ездить по городу предстоит не так много, как в других играх от Rockstar, да и в тех зачастую грешили подобными изъянами.

К минусам вполне можно отнести и достаточно среднюю, по крайней мере местами, графику. Если анимация персонажей, про которую мы уже рассказывали, великолепна, то все остальное выглядит, мягко говоря, не очень. Почти во всем, на что попадает взгляд, чересчур много лишних углов, оружие плохо детализировано, тела героев временами напоминают "буратин", ну а завершают все это "пиршество" мутные текстуры. Ситуацию кое-как спасают красивые погодные эффекты и отлично выполненные убранства помещений, но более четких текстур и нормальной растительности все-таки не хватает.

Зато разработчики отыгрались за счет аудиоряда и прекраснейшей работы актеров. Здесь вас ждет как набор лицензированной легендарной музыки тех времен, так и красивые фортепианные переборы в качестве главной темы, создающие львиную долю атмосферы. И, что самое главное, музыка выполняет не только декоративную функцию, но и влияет на геймплей. Так, лишь по мелодиям можно понять, нашел ты все улики или нет, правильно ли был задан вопрос подозреваемому. Мелочи, конечно, но приятно.

Мы получили практически идеальный симулятор детектива со всеми необходимыми атрибутами, который, несмотря на свои недостатки, вполне может повлиять на жанр "экшен" и индустрию в целом. Мы с вами становимся свидетелями того, как потихоньку границы между играми и кино стираются, а зрелищная пальба уступает место такой важной вещи, как сюжет. Во время прохождения L.A. Noire многие замечали, что даже далеким от игр девушкам было очень интересно пусть и не играть, но следить за игрой, как за событиями фильма. А это уже достижение.

РАДОСТИ:

Интересные расследования и все, что с ними связано
Сюжет и истории
Лицевая анимация
Выдающаяся озвучка персонажей и работа актеров
Музыка
Атмосфера конца 40-х годов
В некоторых диалогах поднимаются серьезные темы
Стрелять и ездить, несмотря на все пробелы, интересно

ГАДОСТИ:

Пустынный город
Глупый искусственный интеллект

ОЦЕНКА:

9.1

ВЫВОД:

Игра, умудряющаяся привлечь людей, которые виртуальные развлечения не любят в принципе. Да, здесь есть некоторые недочеты, но на них вполне можно — и нужно — закрыть глаза и просто наслаждаться.

Обзор написан по PlayStation 3-версии игры

Алексей Пилипчук

Диск предоставлен магазином "Геймпарк", www.gamepark.by







ОБЗОР

The Witcher 2: Assassins of Kings



Жанр: *ролевая игра*
Платформа: *PC*
Разработчик: *CD Projekt RED*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ: *1С-СофтКлаб, Snowball Studios*
Название в локализованной версии: *Ведьмак 2: Убийцы королей*
Похожие игры: *The Witcher, Fable, Neverwinter Nights 2*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,2 ГГц или AMD Athlon 64 X2 5000+; 1 Гб (для Windows XP) или 2 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD3850; 16 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Рекомендуемые системные требования: *четырехъядерный процессор; 3 Гб (для Windows XP) или 4 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня GeForce GTX 260 или Radeon HD4850; 16 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Официальный сайт игры: *www.thewitcher.com*



Первый The Witcher, вышедший в 2007-ом году, представлял собой ни много ни мало великолепную игру. Являясь предысторией к книжной саге о белобрысом мутанте, написанной талантливым фэнтезийным писателем Анджеем Сапковским, игра завоевала умы не только фанатов, которые полюбили проект за отлично переданную атмосферу "грязного" фэнтези и прекрасно воссозданных персонажей; обычные игроки были довольны не меньше — шикарный нелинейный сюжет, в котором очень многое зависело от поступков Геральта, а также неплохая ролевая система и красивая, хотя и упрощенная боевка сделали свое дело. И вот, спустя четыре года поляки из CD Projekt RED выпускают вторую часть. Сказать, что игра вышла хорошей, значит не сказать ничего.

Однако был в первой части один отрицательный момент, который всем здорово попортил нервы, — ужасная работа бета-тестеров. То же самое с продолжением. Но, как уже многие заметили, многие неприятности преследуют только владельцев русской локализации: некоторые возможности в игре не работают, огромное количество пользователей столкнулось с проблемной защитой от пиратов, да и русская озвучка не радует. К счастью, разработчики вовсю стараются угодить фанатам и уже выпустили несколько патчей — и на этом не останавливаются, параллельно клепая DLC. Однако все плохое, что есть в The Witcher 2, наверное, уже описано выше. В остальном игра только радует.

Играть мы продолжаем почти сразу же после тех событий, которые произошли в конце первой части. Как многие помнят из финального ролика, на короля Фольтеста было совершено покушение, но Геральт смог защитить правителя Темерии. Да вот только не все так просто: оказалось, что убийца был ведьмаком, что навело Геральта на дурные мысли. Фольтесту теперь, конечно же, нужен телохранитель, ну а кто им становится, вы, наверное, уже и сами догадались. Собственно, игра берет начало в тюрьме, в которой держат Геральта, а попал он сюда, как оказалось, из-за того, что его застали с мечом в руках возле холодного тела Фольтеста. Убийцей был ведьмак — нет, не Геральт, другой ведьмак, — но главному герою, естественно, никто не верит, поэтому он и оказывается в грязной камере. Теперь его задача — выяснить, зачем тому ведьмаку нужно было убивать короля, да и вообще, что за чертовщина творится в этой стране.

Этим дело, само собой, не ограничивается. Как и первая часть, "Ведьмак 2" полон событий. Размер локаций, возможно, не так велик, как в каком-нибудь Oblivion, однако пустых, безжизненных мест здесь нет. Мир игры живет сам по себе (поступки героя, кстати, тоже на него влияют), везде постоянно что-то происходит. Граждане живут своей жизнью, изображая бурную деятельность. Например, если начинает идти дождь, горожане прячутся под навесы и крыши, временами жалуясь на дерьмовую погоду. Однако стоит только покинуть людные места, как вы окажетесь в диких лесах, полях и прочих местах, которые полны разномастной живности. Опасной, разумеется, тоже.

Что касается заданий, то их здесь хватает, а основной истории они очень часто не уступают. Классические "собери 10 когтей" тоже имеются, но берутся они в основном для дополнительного заработка и выполняются по ходу других, более интересных квестов. На всех локациях атмосфера великолепна. Все выглядит как живое — во многом благодаря прекрасной графике: листики, травка, цветочки, кустики — все так и дышит жизнью. Ну, и основная сюжетная линия — она, как и ранее, великолепна, отчасти из-за того, что в процессе прохождения нам дают право выбора. Кстати, в The Witcher 2 действует аналогичная Dragon Age 2 система: если у вас вдруг завалялся файл сохранения от первого "Ведьмака", живо кидайте его в нужную директорию, а затем начинайте новую игру — все ваши решения в первой части повлияют на события второй, к тому же вы сможете получить некоторые вещи, если они имеются в вашем сохранении от оригинала.

Сложность в игре, если сравнивать с современными проектами, прохождение которых занимает порядка шести часов, довольно высокая. Если вы решили начать играть на среднем уровне сложности — привыкайте к постоянным смертям: на старте вы будете умирать и









умирать, и это при условии, что вы будете использовать бомбы, эликсиры и прочие вспомогательные штучки. Что творится на самом высоком уровне, вы, наверное, уже поняли.

В сравнении с первой частью, в "Ведьмаке 2" сильно изменилась боевая система. Теперь не достаточно простого нажатия левой кнопки мыши в нужный момент да использования магии для галочки. Боевка стала не только зрелищнее, но и труднее: нужно постоянно откатываться в сторону, использовать блок, а также опираться на особенности каждого врага в отдельности, потому что одни, к примеру, ловкие, а другие не очень. И так далее. Кстати, при оглушении супостата его можно весьма эффектно добить: нам показывают малюсенькую кат-сценку, в которой Геральт мастерски или протыкает врага насквозь, или делает впечатляющий удар по шее, или что-то еще в том же духе. Все это смотрится красочно и, конечно же, не обделено кровью, которая хлещет из негодяя, заливая экран. Еще одно приятное нововведение — специальная кнопочка быстрого выбора: когда вы ее нажимаете, время практически останавливается, а вы можете выбрать магический знак, которым будете атаковать, меч (серебряный или стальной — для чудовищ и людей соответственно), а также всяческие штуки типа бомб, помещаемые в специальные слоты. К тому же из этого меню можно войти в режим медитации — там вы сможете выпить перед боем эликсир, заняться алхимией и переждать до нужной вам отметки времени.

Ролевая система тоже претерпела определенные изменения, хотя не такие уж и сильные. Прокачка происходит так. Набрав нужное количество опыта, Геральт получает новый уровень и одно очко таланта — этот балл можно потратить на прокачку одного из навыков, которые подразделяются на четыре ветви: "Тренировку", "Алхимию", "Магию" и "Фехтование". Сперва вам нужно вложить по крайней мере шесть очков таланта в ветку "Тренировка", чтобы получить доступ к остальным трем. Остановимся на каждой из ветвей. "Тренировка" — это навыки общей направленности, такие как скорость восстановления энергии и повышение выносливости. С помощью "Алхимии" вы научитесь создавать эликсиры, бомбы и прочие продукты химической промышленности. В "Магии" у вас будет возможность прокачать эффективность уже имеющихся знаков, а также выучить новые заклинания и даже одну новую школу магии — с помощью нее Геральт может управлять временем и пространством. Про "Фехтование" вы, пожалуй, уже и сами догадались — здесь мы изучаем различные навыки ближнего боя.

Также авторы внесли некоторые изменения в систему диалогов. Помимо обычных реплик, порой есть возможность или запугать человека, или убедить его в чем-то (при убеждении Геральт использует специальную школу магии, а зрачки у него на мгновение вспыхивают). А в некоторых важных моментах при выборе реплики вы будете ограничены во времени — если не успеете, то главный герой сам выберет, что сказать.

В технической части "Ведьмак 2" — одно загляденье. Как уже было сказано выше, во многом благодаря графике мир игры выглядит невероятно живо и красочно. Проект использует новый движок RED Engine — и использует его, как видно, на полную катушку. Звуковая часть не отстает от графической. Когда шагаешь по какой-нибудь сельской местности, уши радуются от большого количества деталей: где-то крякает какая-то утка, горожане разговаривают о своих повседневных делах — и все это под великолепную музыку. В качестве ложки дегтя в бочке меда, наверное, может выступить разве что лицевая анимация: все же движение губ персонажей немного неестественное. Однако этот недостаток — как песчинка в пустыне. Естественно, за всю здешнюю красоту приходится платить: для нормальной игры на высоких настройках вам понадобится достаточно мощный компьютер.

РАДОСТИ:

Живой мир, в котором хочется жить
Очень красивая картинка
Отличный сюжет
Прекрасно переданная атмосфера книжного первоисточника

ГАДОСТИ:

Плохая работа бета-тестеров
Многим захочется снизить сложность игры

ОЦЕНКА:

9.0

ВЫВОД:

Никто, пожалуй, и не думал, что The Witcher 2 может не получиться. Однако же игра превзошла все ожидания: невероятно живой мир, качественный сюжет, а также очень и очень красивая графика и более мелкие приятности — из-за всего этого в "Ведьмаке 2" хочется попросту жить.

Женя Лазовский

Диск предоставлен интернет-магазином OZ.by

ОБЗОР

The First Templar

Жанр: *экшен от третьего лица, слэшер*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Haemimont Games*
Издатель: *Kalypso Media*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Название в локализованной версии: *The First Templar: В поисках Святого Грааля*
Похожие игры: *Mount & Blade, Wars & Warriors: Joan of Arc*
Мультиплеер: *интернет*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 6xxx или Radeon X1300; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня GeForce 8xxx или Radeon HD48xx; 5 Гб свободного места на жестком диске*
Возрастной рейтинг ESRB: *Teen (13+)*
Официальный сайт игры: *home.thefirsttemplar-game.com*

The First Templar — игра, можно сказать, необыкновенная. Представляя собой самый незамысловатый экшен от третьего лица о приключениях тамплиеров, приправленный простенькими RPG-элементами, ей все же удается заинтересовать игрока, будь то школьник, со всех ног несущийся с учебы, чтобы занять заветное место за компьютером, или взрослый, решивший отдохнуть после тяжелого рабочего дня. Однако интерес вызывает не какая-нибудь интересная фишка геймплея или завернутый сюжет, а другая, более странная особенность — желание посмотреть, что же будет дальше.



Сюжет игры разворачивается во Франции 13-го века и рассказывает о том, как тамплиеры, одним из которых и является главный герой, ищут Святой Грааль. В общем-то, с Грааля все только начинается, а затем появляется наваленная куча в виде инквизиции, бандитов и солдат. Вообще, подача сюжета выглядит абсолютно нелепо, а персонажи пытаются делать хорошую мину при плохой игре, что у них, естественно, не выходит — решающим фактором здесь выступает анимация, вызывающая только негодование: лица будто вырезаны из камня, а во время диалогов так и вообще хочется взять веревку и мыло и пойти повеситься — так по-идиотски смотрятся жесты. В итоге выходит так, что дальше продолжаешь играть только из-за того, что хочется посмотреть да подивиться, как вся эта нелепица будет развиваться и чем все в итоге закончится.

Как уже было сказано выше, жанр игры, о которой идет речь, — экшен, однако здесь также применимо слово "слэшер". Но сразу хотелось бы заметить, что несметного количества комбинаций, как в каком-нибудь Devil May Cry, ожидать не стоит — разработчики решили себя не утруждать, ограничившись лишь парой-тройкой комбо. В результате выходит так, что вся игра замешана на тупом закликивании супостатов в лице солдат, собак, разбойников и прочей банальной ерунды — герой отчаянно машет мечом, попеременно блокируя удары и контратакуя. Порой мы будем встречать боссов, которые ничего особенного из себя не представляют — убивать их в основном надо примерно так же, как и обычных врагов, разве что здоровья у них немного побольше. Отчасти разбавить скуку боя способны довольно эффектно выглядящие добивания, являющиеся аналогами оных из Dragon Age (помните, как вы радовались, когда в игре включалось slo-mo и один из подопечных бойцов красиво расправлялся с гигантским огром?). Однако это не отменяет того факта, что бои в The First Templar вышли кривыми и ничем не выделяющимися.

Вообще, мало того что нам не дают особой свободы в бою, так нам ее даже в передвижении не досталось. Локации все как на подбор — крохотные, прямые, больше похожие на коридорчики, разве что антуражи меняются: то коридор в виде туманного леса, то подземелья, то улочки осажденного города — здесь просто-напросто негде развернуться. И, как бы издеваясь над нами, девелоперы понапихали в и без того мизерные карты разной шушеры в виде сундуков, которые часто нужно искать по наводящим знакам (!) и в которых находятся милые плюшки — опыт и части костюмов и вооружения. Опыт, кстати говоря, мы получаем чуть ли не за каждый проделанный шаг, а тратить его можно на улучшение скудного набора комбо и пассивных навыков типа увеличения получаемого здоровья от съеденной пищи. Досадно то, что даже в умениях ничего интересного обнаружить не удастся.

Играть, кстати говоря, можно не только в одиночку, но и с другом — место напарника, который в игре всегда рядом с вами, в любой момент может занять реальный человек. Интересно то, что игра для кооперативного прохождения использует — что бы вы думали! — социальную сеть Facebook. Однако тот факт, что вместо болванчика бок о бок с вами будет сражаться ваш товарищ, особого оптимизма не прибавляет.

Финальным добиванием здесь выступает техническая составляющая: графика уровня года эдак 2006-го, а то и древнее, а еще звуковая составляющая, в отдельных местах повергающая в ужас — все это отбивает последнее желание снова браться за прохождение сего чуда.

РАДОСТИ:

Эффектные добивания
Возможность кооперативного прохождения

ГАДОСТИ:

Древняя техническая составляющая
Примитивные бои
Бредовый сюжет

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

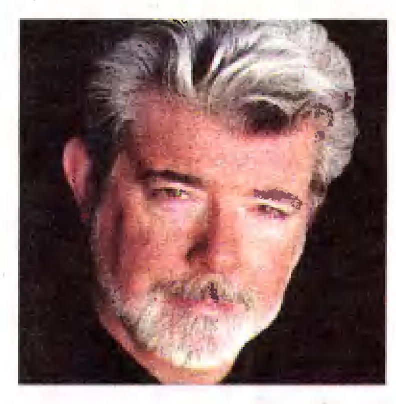
Разработчикам, которые раньше занимались исключительно созданием стратегий в реальном времени да градостроительных симуляторов, не стоит больше браться за разработку экшенов — на пользу им это, скорее всего, не пойдет. Ведь игра имела все шансы завоевать признание у игроков, однако техническое исполнение и полнейший примитивизм геймплея отбивают желание усаживаться за этот жалкий выкидыш игропрома.

Обзор написан по PC-версии игры

Женя Лазовский

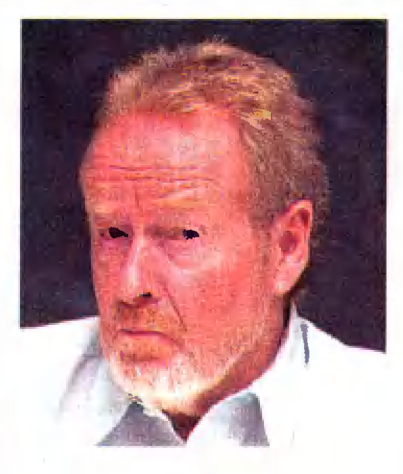
НОВОСТИ КИНО

Show must go on. Режиссер и сценарист Джордж Лукас в интервью телеканалу G4 поведал о своем намерении продолжить летопись "Звездных войн" в телевизионном сериале. У него уже готова концепция, а сценарий находится в процессе доработки. Единственный момент, который всерьез может помешать реализации проекта, —



денежный. Поскольку по уровню спецэффектов каждый эпизод сериала должен быть сравним со "старшими братьями", то финансирования он потребует соответствующего. За сим в первую очередь Лукас сотоварищи планируют значительно модернизировать съемочную базу и при необходимости разработать новые технологии, позволяющие значительно уменьшить затратность кинопроизводства. Желаем ему удачи и ждем дальнейших новостей.

Братья Скотт ударились в пиратство. Свой новый проект Ридли и Тони Скотт планируют посвятить пиратской тематике. Причем, как и Лукас, хотят исполнить его в формате небольшого (примерно 10-13 серий) телесериала. События в новом шоу будут вращаться вокруг знаменитого ограбления испанского Серебряного флота, вывозившего драгоценности из Нового Света. Произошло это в 1628-ом году и положило начало "золотому веку" морского пиратства. Ничего более конкретного о проекте, увы,



пока не оговорено. Премьера планируется на лето 2012 года на телеканале FOX.

Билл Найи возглавит повстанцев. Британский актер влился в актерскую команду фильма "Вспомнить все", съемками которого руководит Лен Уайзмен. Как известно, ремейк будет значительно отличаться как от ленты Пола Верховена, так и от оригинального рассказа Филлипа К. Дика. Все действие картины будет разворачиваться на Земле, поделенной на два государства — Евромерику и Новый Шанхай. Главный герой Дуглас Куйэд, которого сыграет Колин Фаррелл, — обычный рабочий завода, который внезапно начинает подозревать, что на самом деле он шпион. А вот на чьей стороне — это ему и предстоит



вспомнить. Главного злодея и по совместительству главу Евромерики сыграет Брайан Крэнстон, а противостоять ему будет небольшая ячейка мятежников под руководством, собственно, героя Билла Найи — Куато. Помимо названных актеров, в проекте также заняты Кейт Бекинсейл и Джессика Бил. Выход картины в прокат назначен на 3 августа 2012 года.

Неудача Дрейка. Несмотря на все свои россказни о крайней заинтересованности в проекте, режиссер Дэвид О. Рассел отказался от съемок экранизации игры Uncharted: Drake's Fortune. В бытность Рассела постановщиком фильм должен был стать самостоятельной историей, связанной с оригинальной игрой лишь косвенно. Планировалось сместить акцент с приключенческой составляющей в сторону драматической и сосредоточиться на раскрытии личности потомка известного любому школьнику пирата Фрэнсиса Дрейка. На роли были привлечены Марк Уолберг, Роберт Де Ниро и Джо Пеши. Однако студия Sony отклонила предложенный Расселом сценарий, что, вероятно, и послужило причиной ухода последнего. Теперь Дэвид займется постановкой драмы "Сборник лучиков надежды" с все тем же Уолбергом в главной роли, а Sony вынуждена искать ему замену и попутно вернуться к ранее утвержденному сценарию, написанному Джошуа Оппенхаймером и Томасом Дином Доннелли. Что станет с актерским составом, пока неизвестно.

"Хоббита" продолжает лихорадить. Череда неприятностей, преследующих проект "Хоббит", похоже, и не думает заканчиваться. То с кандидатурой постановщика не могут определиться, то в пожаре сгорает ценный реквизит. Теперь вот на съемочной площадке произошел взрыв. Пострадали двое рабочих, которые занимались монтажом одной из декора-



ционных статуй. Оба были доставлены в больницу. Экспертизой будет установлено, был ли взрыв случайным или же предумышленным. Вряд ли происшествие сильно затормозит производственный процесс дилогии, первая часть которой должна выйти на большие экраны в декабре 2012-го года, но сам факт лишний раз наводит на нехорошие мысли.

Ну а приятной новостью стало то, что режиссер Питер Джексон официально подтвердил участие в проекте Орландо Блума, который вновь сыграет эльфа по имени Леголас. *"Десять лет назад Орландо создал незабываемый образ Леголаса. Мне очень приятно вновь поработать с ним. Забавно, но за это время он совсем не постарел, в отличие от меня. Именно поэтому он и является идеальным эльфом"*, — написал в своем блоге на Facebook Джексон.

Возвращение Шварценеггера в большое кино откладывается. Причиной этому стал скандал, разразившийся вокруг развода актера со своей женой. Мария Шрайбер подала на расторжение брака, длившегося 25 лет, из-за того, что Арнольд изменял ей с домработницей, у которой от него к тому же есть сын. Сам бывший губернатор заявил, что в первую очередь намерен разобраться именно с личной жизнью, а до этого о съемках не может быть и речи.

Тем не менее эксперты не исключают того факта, что скандал может оказаться продуманным пиар-ходом перед возобновлением актерской карьеры Шварценеггера. По крайней мере, в "стоимости" австриец не упал — так, за фильм "Плач мачо" Брэда Фурмана актер получит почти 13 миллионов долларов плюс солидный процент от сборов.

Секслайн. Чего только распространители не напихают в различные издания фильмов и игр, дабы повысить на них спрос, но японцы на этот раз безоговорочно перещеголяли всех. Дело в том, что именно в японское DVD-издание фантастического экшена "Скайлайн" местный дистрибьютор, компания Shochiku, решила вкладывать... товары сексуальной направленности, а именно искусственные вагины. Естественно, "вкладыш" соответствующим образом стилизован и выполнен в черно-синих тонах под постер фильма. Самое интересное, что раньше компания использовала для продвижения своей продукции "всего лишь" косметику и парфюмерию. Видимо, со "Скайлайном" проверенные методы не помогли, что и вынудило прокатчиков пойти на столь, хм, нестандартный шаг. Жаль только, что сам фильм от этого лучше не становится.

Алексей Апанасевич

О КИНО В КИНО

Премьеры июня

"Зеленый фонарь", "Древо жизни", "Супер 8" и остальная молодецкая удаль кинопроката

Вопреки недавним апокалиптическим пророчествам, благодать снизошла! Нет, рубли в чулках не обратились разом в валюту, а сахар по-прежнему почитается за дефицит. Неведомая сказка разыгралась в серых застенках государственного кинопроката. После обвального на премьеры мая, за весь месяц которого был показан вымученный пятак новых картин, ассортимент релизов июня получился знатным. Деньги на общественные зрелища на этот раз нашлись с лихвой. И не важно, помогло тут правительство за народный счет или Василий Коктыш лично пожертвовал содержимое своей копилки. Главное — результат. А он, что называется, налицо: дюжина премьер, составленная преимущественно из будущих кассовых тяжеловесов и скучного жанрового ширпотреба. Впрочем, нашлось здесь место и лидеру недавно прошедшего Каннского кинофестиваля — философской драме "Древо жизни" Терренса Малика. "Торрентированную" ретроспективу киноклассики не вспоминаем — ее в этот раз, как всегда, будет достаточно, только знай следи за афишей!

В этот раз мы на наших "баранах" подробно останавливаться не будем. О большинстве июньских блокбастеров вы наверняка предостаточно слышали. А если повезло, то даже видели. Прибавлять что-то кардинально новое к этому экспириенсу не имеет ни времени, ни смысла. Так что до встречи в июле и некислого начала лета!

Со 2 июня стартуют:

Люди Икс: Первый класс. Прыщавые Чарльз Ксавье и Эрик Леншерр становятся друзьями, вместе основывают школу мутантов, бьются с русскими медведями, разруливают Карибский кризис. А в конечном счете посылают друга к едрене фене и креативят пафосные погоняла: Профессор Икс и Магнито. Начало соперничества положено.



Кунг-фу Панда 2. Пышная панда По вместе с неистовой пятеркой зверят спешит спасать Китай от павлиньей тирании лорда Шеня. Кунг-фу ужимки, семейные ценности и отменная стереоскопия уже упакованы.

Мальчишник 2: Из Вегаса в Бангкок. Квартет алкогольно-неуравновешенных приятелей вновь впадает в беспамятство. На этот раз место детективного опохмела меняется со звездного Вегаса на душный Бангкок. Ручная обезьянка на поводке прилагается.

С 9 июня:

Бунт ушастых. Безработный раздолбай Фред случайно давит лабающего рок-н-ролл отпрыска Пасхального зайца. Чтобы загладить свою вину, парень предлагает ушастому стать рок-звездой у малолеток. Говорящие животные, а-а-а! Впрочем, спиногрызам понравится.





Тачки 2

All inclusive, или Все включено! Андрей, владелец коммерческой ветеринарной клиники, прячется от ревнивого мужа своей бывшей пассии на песчаных берегах далекого курорта. Но и там его ущемленному либидо покоя нет. Летний ромком о русских в Турции — что может быть банальнее?

Древо жизни. Паренек Джек взирает на окружающий мир с детской наивностью цыпленка. Постепенно взрослея, он понимает, что все намного сложнее и жестокосерднее, чем ему казалось раньше. Детство клонится к закату.

С 16 июня:

Супер 8. Из сошедшего с путей правительственного состава вырывается на волюшку инопланетная гадина. И это на глазах неоформившихся пубертатно школьников-кинематографистов! Местный шериф инициирует "скандалы, интриги, расследования" и приходит к неутешительному выводу...

Зеленый Фонарь. Хэл Джордан получает в наследство от шмякнувшегося оземь пришельца чудное кольцо изумрудного цвета. Водрузив его на палец, бывший пилот истребителя обретает дюжинную силушку и перевоплощается в члена Корпуса Зеленых Фонарей — межгалактического супер-пупер-воина.

С 23 июня:

Тачки 2. Гоночный болид Молния Маккуин вместе с трухлявым буксиром Мэтром оказываются втянуты в стремительный шпионский скандал. А Джеймс Бонд с подвеской уже тут как тут!

Девичник в Вегасе. Энни приглашают на свадьбу. Энни становится подружкой невесты. Энни едет отрываться Вегас. Предсвадебное чистилище открывает свои ворота...

С 30 июня:

Трансформеры 3. А вам не все равно, какая сюжетная нелепость в три строчки посетила безумный гений Майкла Бэя? Пафосные трансформеры, большие сиськи и плоский юмор в любом случае останутся на положенных местах. И бедный Шайа Лабаф вместе с ними.

Монте-Карло. Три подруги заваливаются в дорогостоящую гостиницу и узнают, что одну из них принимают за взбалмошную британскую наследницу баснословных богатств. Какой внезапный сюжетный ход!

Тарас Тарналицкий



Тор

***Название в оригинале:** Thor*
***Жанр:** фэнтези, фантастика*
***Режиссер:** Кеннет Брэна*
***В ролях:** Крис Хемсворт, Натали Портман, Энтони Хопкинс, Том Хиддлстон*
***Продолжительность:** 115 минут*

Кинокартину "Тор" можно назвать одной из первых ласточек, предвосхищающих наступление грядущего горячего сезона летних блокбастеров. И изготовлена она по классическому рецепту, по которому снимается большинство подобных кинокартин. Кино пустое, но красивое и эффектное.

Итак, у нас есть главный герой — сильный и смелый парень Тор, кстати, скандинавский бог грома, если кто не в курсе. Есть современная американская девушка — с виду типичная серая мышка, но мы-то сразу понимаем, что она далеко не так проста, как кажется, и за внешностью типичной "ботанички" может скрываться настоящая красавица. Тем более что играет ее Натали Портман.

Еще есть явное зло — ледяные великаны, жестокий и мстительный народ, враждующий со скандинавскими богами. А еще есть Локи, зло неявное — хитрющий младший братишка Тора, только и думающий, как бы напакостить братцу.

Стандартный набор положительных и отрицательных персонажей, добавляем к нему весьма неплохие спецэффекты, щепотку отличного юмора, банальный, очень предсказуемый сюжет — и получаем в итоге очередную кинокартину о марвеловских супергероях. Картину из тех, над которыми не нужно много думать, достаточно просто следить за происходящими на экране событиями.

Глупо было бы придираться в фильме такого уровня к актерской игре или выдвигать претензии по поводу недостаточно глубокого сюжета. Те, кто хочет увидеть кинокомикс, в итоге его и получат. Причем кинокомикс разножанровый: тут и элементы фэнтези — схватки с использованием холодного оружия, и эффектная драка Тора со спецназом, более подходящая крутым боевикам, и фантастика — огромный робот, разрушающий городок в американской пустыне, и, конечно, любовная история. Но все эти элементы в "Торе" не выглядят чужеродно, они сплетаются в цельное повествование. Пускай заштампованную и предсказуемую — но все-таки цельную историю, с которой не жаль ознакомиться хотя бы один раз.

Если же вы ждете от "Тора" уровня серьезной драмы, ну или хотя бы какого-то реализма — вроде того, что был в нолановском "Бэтмене: Начало", в этом случае вас постигнет разочарование. Настраивайтесь на легкую, веселую и немного эпичную картину в стиле "Человека-паука" или первого "Халка" — и вы наверняка увидите то, что ожидали. Во всяком случае, немножко развлечь зрителей "Тор" может гарантированно.

Samael



Пираты Карибского моря: На странных берегах

***Название в оригинале:** Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*
***Жанр:** приключенческий экшен, комедия*
***Режиссер:** Роб Маршалл*
***В ролях:** Джонни Депп, Пенелопа Круз, Джеффри Раш, Йен МакШейн, Кевин Р. МакНалли, Стивен Грэм, Сэм Клафлин, Астрид Берже-Фрисби, Ричард Гриффитс, Кит Ричардс, Джуди Денч*
***Продолжительность:** 144 минуты*

"Я не узнаю вас в гриме..."
к/ф "Иван Васильевич меняет профессию"

Вряд ли кто-то будет оспаривать тот факт, что "Пираты Карибского моря" стали одним из самых ярких кинособытий "нулевых". На основе идеи парка аттракционов в Диснейленде режиссер Гор Вербински создал поистине прекрасную трилогию, каждая часть которой радовала зрителей отменным юмором, отличными героями и, конечно же, восхитительной романтикой пиратской жизни, здорово приправленной легендами и мистикой. Это была единая, монументальная и законченная сага, для которой многие давно уже отвели укромный уголок в своем сердце.



Но практически всем этого было мало. Disney хотела еще денег, благо популярность даже спустя 4 года после выхода "На краю света" и не думала спадать, а поклонники жаждали еще больше Джонни Деппа в образе эксцентричного капитана Джека Воробья. Из этого и выросла четвертая часть, попутно обзаведясь подзаголовком "На странных берегах". И мало кого волновало отсутствие в проекте Орландо Блума, Киры Найтли и, собственно, самого Гора Вербински — "Пираты" возвращались, и это было главное. А остальное — утрясется.

Но, как оказалось, не утряслось. Нет, поначалу все просто прекрасно: Джек Воробей оригинально и мощно врывается в фильм, заряжая позитивом и придавая уверенности, мол, "Да! Это те же "Пираты"! Круто!". Да и сюжет интригует: оказавшись в Лондоне для спасения своего давнего дружка Гиббса, наш капитан Воробей вновь оказывается втянут в разборки, целью которых на этот раз является мифический источник вечной молодости, на который претендует сразу три стороны: испанцы, британцы и подгоняемый пророчеством легендарный пират Эдвард Тич по прозвищу Черная Борода. Ну а поскольку Джек и сам не прочь испить из источника, да еще и бывшая возлюбленная Анжелика внезапно врывается в его жизнь — самое время вновь окунуться в водоворот приключений на неведомых волнах (с названием, кстати, переводчики опять облажались).

Примечательно, что "Пираты Карибского моря 4" — первый фильм серии, который базируется не на оригинальном сценарии, а имеет в основе литературное произведение — роман "On Stranger Tides" за авторством Тима Пауэрса, который постоянный тандем сценаристов Россио-Эллиот адаптировал к особенностям франчайза и номинально связал с первой трилогией. И получилось у них весьма неплохо, пусть и совершенно предсказуемо. Естественно, не осталась картина и без задела для следующей части, сценарий для которой уже утвержден. Видно, что у Disney большие планы на серию, так что как минимум еще одной трилогии нам, скорее всего, не избежать.



И все это было бы хорошо, но нет. Проходит первый час — и от первых восторженных впечатлений не остается и следа. Радоваться продолжаешь уже буквально по инерции, и то когда на экране появляется даже не Джонни Депп, а Джеффри Раш, чей капитан Гектор Барбоса в этот раз радикально сменил амплуа, превратившись из грозного пирата в капера на службе Британской Короны (впрочем, тут не все так очевидно). Будучи персонажем второго плана, именно он, как ни странно, вызывает больше всего уважения. Воробей в исполнении Деппа, безусловно, комичен и смешон, но вся эта его показушная клоунада местами бывает совершенно не к месту и слегка начинает надоедать. Про прочих же персонажей ничего особого сказать не получится: и Йен МакШейн, и Пенелопа Круз вроде как и хорошо играют и вживаются в образы своих героев, но ничего сверх обязательной программы они не показывают. И это обидно, ведь тот же Тич является собой крайне интересного и колоритного персонажа, которого можно было бы раскрыть куда сильнее. А сакральный смысл полуминутного появления в кадре Джуди Денч ваш покорный слуга так и не смог понять. Увы, но отстранение от проекта Киры Найтли и Орландо Блума в итоге оказалось потерей невосполненной.

И такое ощущение не покидает на протяжении практически всего фильма. Видно, что под присмотром продюсеров Роб Маршалл силился сделать "Пиратов" так, как Вербински до него, но не вышло. "На странных берегах" ближе, по сути, не столько к первой трилогии, сколько к приключенческим лентам в стиле "Индианы Джонса". Море в кадре практически усохлось, уступив место блужданиям по джунглям и разгадыванием тайн мистического источника. Кажется, еще чуть-чуть — и исчезнет сам дух пиратского авантюризма, а это поставило бы крест на всей картине. Но, слава морским богам, до этого пока не доходит — Маршалл все-таки умудряется держаться на плаву, хотя и с трудом. Раз от раза глаз цепляется за очевидные и от этого еще более обидные косяки, некоторые вопросы так и остаются без ответов, многими ожидаемого явления "Черной Жемчужины" не предвидится как минимум до пятой части, и даже ставшая легендарной главная музыкальная тема в новой аранжировке зазвучала куда хуже, чем раньше.

И тем не менее "На странных берегах" остаются довольно крепким фильмом, интересным приключением, которое совершенно не зазорно смотреть и пересматривать. Другое дело, что это не отменяет крайне прискорбного факта: "Пиратов", какими мы их знали, больше нет. Они ушли вместе с Гором Вербински, а вернутся ли — большой вопрос. И если вы готовы с этим смириться, абстрагироваться от первых частей и принять работу Маршалла как самостоятельный фильм — то тогда вы сможете получить удовольствие от картины. Чего мы вам и желаем.

Алексей Апанасевич

В ДЕСЯТКУ

Самые печальные финалы

Что бы ни утверждали пессимисты и скептики, в каждом человеке заложено стремление к доброму, вечному и светлому. Поэтому все мы любим, когда книга, фильм или компьютерная игра заканчивается радостно и весело: победой над злодеем, материальным обогащением, заживлением ран, обретением друзей или — за неимением лучших вариантов — свадьбой. Голливудский термин "хеппи-энд" накрепко укоренился в отечественной массовой культуре. Но гораздо больший талант требуется от автора, чтобы отойти от поднадоевших стандартов и закончить свое произведение чистой грустной нотой. Печальные финалы заставляют задуматься, взглянуть на вымысел и действительность под другим углом, они вносят в творчество желанное разнообразие и добавляют глубины ощущениям читателя, зрителя или игрока. Такие финалы способны стряхнуть ржавчину с души и доказать, что мы не утратили одно из важнейших человеческих качеств — умение сопереживать. Вашему вниманию представляется десятка самых печальных финалов в видео- и компьютерных играх по версии "ВР". Но имейте в виду, что если вы не знакомы с фигурантами "десятки", то можете лишиться удовольствия от самостоятельного изучения сюжетных изгибов.



10. Call of Duty: Black Ops

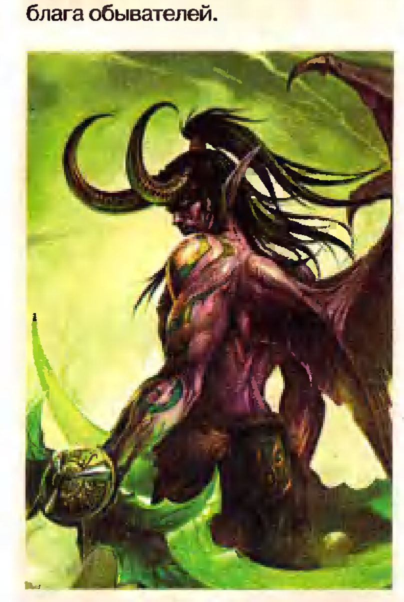


Откуда взялась печаль: Серия термоядерных кинематографичных блокбастеров Call of Duty никогда не могла похвастаться сильным сюжетом. Ситуация изменилась, когда штатные вербовщики заманили в Black Ops голливудского сценариста Дэвида Гойера, съевшего собачий питомник на написании экшен-историй. В итоге сценарий хоть и не шедеврален, но однозначно удачен: холодная война, сотрудник спецподразделения США Алекс Мейсон оказывается в плену у злых коммунистов после неудачного покушения на Великого и Бородатого Кастро. Пленнику прочищают мозги, зомбируя его цифровым кодом для получения "спящего агента". Но Мейсон оказался крепким орешком и при участии хитрого и мстительного советского политзаключенного Резнова перебил всех злыдней, включая организатора кодировки. Но перед тем, как испустить дух, главный гад успел прохрипеть, что не так уж Мейсон и крут, а цифры сделали-таки свое дело и подневольная миссия выполнена.

Слезы наворачиваются: Убийца народного американского любимца Джона Ф. Кеннеди не найден до сих пор. Интригующими и даже изящными намеками, черно-белыми фотографиями и недомолвками создатели игры дают понять, кто все-таки произвел роковые выстрелы в Далласе. Последние кадры: сосредоточенная тетка-оператор, диктующая в микрофон такой же двоичный код, как и тот, что уже натворил бед.

9. Warcraft 3: The Frozen Throne

Откуда взялась печаль: Мир Warcraft вобрал в себя, вероятно, все идеи классического западноевропейского фэнтези. Но по масштабности и уровню проработки эта вселенная уверенно обходит огромное количество конкурентов. Естественно, в Азероте не испытывают недостатка ни в колоритных злодеях, ни в могущественных артефактах. Дополнение к игре — вехе жанра RTS рассказывает, как за право решать судьбу Ледяного Трона королей-личей сцепились в схватке одуревший от жажды магической силы Иллидан и особо опасный маньяк-некромант Артас. Оба персонажа предельно далеки от нимба над головой и начисто лишены светлых помыслов. Но если Артас стал Рыцарем Смерти от нездорового карьеризма, то Иллидана все же нужно, как Сашу Бородача, понять и простить. Неразделенная любовь в юности, неудовлетворенность в познаниях, 10 тысяч лет лишения свободы в тюрьме особого режима... А Ледяной Трон Иллидан хотел уничтожить, правда, не для блага обывателей.



Слезы наворачиваются: В финальном поединке сюжетной кампании из двух зол победило более свирепое, кровожадное и бледнорожее: Иллидан пал под ударами меча. Светлые герои мира Warcraft тоскливо курят и шлют гонца за горькой.

8. Alone in the Dark (2008)

Откуда взялась печаль: Детектив Эдвард Карнби для жанра survival horror — или "жуть на выживание" — фигура знаковая. Он стоял у истоков, он мутузил виртуальную нечисть еще на допотопных компьютерах. На волне модных веяний в 2008-ом году перед ценителями предстала новая игра сериала, на этот раз без порядкового номера в названии. Технологичное, напряженное и в целом удачное повествование о ввергнутом во власть демонов Нью-Йорке могло похвастаться рядом свежих идей и несовместимым для подобных игр размахом. Черпаком дегтя стал инопланетный интерфейс и общее недоведение проекта до ума. Карнби на этот раз был в темноте не один. Привлекательная и энергичная Сара составила ему компанию в противодействии дьявольским козням. Есть мнение, что Эдвард, будучи мужчиной одиноким, мог бы закрутить с девушкой роман с последствиями. Но не сложилось.

Слезы наворачиваются: В последней сцене Alone in the Dark пара героев предстает лицом к лицу с прощемившимся в наш мир Люцифером. Князь тьмы настроен решительно, но сперва ему нужно воплотиться в живое тело. В руке у Карнби пистолет, и перед ним только два варианта: убить себя, чтобы не стать марионеткой, или убить Сару, чтобы вместилищем Зла не стала она. В любом случае кончается все очень грустно.

7. Kane & Lynch: Dead Men

Откуда взялась печаль: Хмурый убийца Кейн и неуныващий психопат Линч — самые обаятельные среди негодяев и самые негодяйские среди героев криминальных игровых триллеров. Судьба основательно потрепала обоих, но ангелы-хранители пошептались и дали парочке еще один шанс. Осужденные и приговоренные, Кейн и Линч совершают побег прямо из фургона для смертников. Дальнейшие их приключения подробно описаны в указанной выше игре от датской IO Interactive, создателей еще одного культового неоднозначного персонажа — киллера 47-го. Харизматичный дуэт, стоявший одной ногой на эшафоте, смог добиться выдающихся результатов. Проведя по всему земному шару несколько безумно опасных акций, они смогли раскидаться с могущественными обидчиками и успешно скрылись от длинных рук правосудия, обретя свободу.



Слезы наворачиваются: В финале, в жаркой Латинской Америке, под ливнем пуль, играющего ожидал нелегкий выбор. Смерть близкого человека или предательство друга — таких альтернатив не заслужили даже люди вне закона, с презрительной улыбкой рвущие листы из уголовного кодекса в уборной.

6. Halo: Reach

Откуда взялась печаль: В 2552-ом году, по версии летописцев из компании Bungie, вышедшее на звездный простор человечество столкнулось с Ковенантами. Этот религиозно-воинский альянс инопланетян, посовещавшись, решил, что для начала людей неплохо бы уничтожить как вид. Действие эпического шутера Halo: Reach разворачивается на планете Рич, важном опорном пункте в освоении землянами космоса. Рич подвергся массированной атаке ковенантских агрессоров. Герой игры, один из генетически усовершенствованных солдат — Спартанцев, вместе со своей командой под скромным названием Noble Team оказывается в гуще военных действий. Насыщенная событиями игра бросала Спартанцев из боя в бой, над головами свистели боеголовки, но поголовье Ковенантов неумолимо сокращалось. Были лихие диверсии, масштабные операции с разгулом пиротехники и бронетехникой на острие атаки, космические баталии. В определенные моменты могло показаться, что все у Спартанцев получится...



Слезы наворачиваются: Halo: Reach — приквел серии. Судьба планеты была предопределена. Но игрок все же ловил себя на мысли: "А вдруг...", "Ну же, может быть, все-таки..." Но Рич был выжжен до основания, а все Спартанцы погибли. Кроме, понятное дело, Мастера Чифа.

5. Fable: The Lost Chapters

Откуда взялась печаль: Выдающийся геймдизайнер Питер Молинье заслужил, без сомнений, почестей и уважения. Но многие геймеры, встреться им Питер на улице или в булочной, нашли бы для него сотню-другую нелασковых слов. При разработке ролевой игры Fable Молинье, как у него обычно принято, наобещал золотые горы инноваций в жанре. Выполнено было около 40% обещаний. Но! Этого хватило для покорения сердец и пленения умов. Дозволялось создать героя фэнтезийной истории по своему усмотрению и прожить вместе (вместо?) жизнь выдающегося человека, начиная с детства золотого. Изменению подлежала внешность, судьба, социальный статус и, хм, общая жизненная ориентация. Но герой без подвига — не герой вовсе, а так, пижон с амбициями. В мире Альбиона было необходимо одолеть злодея с говорящим именем Джек-из-Лезвий. С искалеченного тела наш протагонист снимал могучий артефакт-маску. Выбросив ее в кипящую лаву, мы обозначали победу Добра. Ну а если замешкаться, ваш герой самостоятельно цеплял маску и предсказуемо занимал место поверженного врага.



Слезы наворачиваются: Вот так бывает и в жизни, и в играх: растишь его, холишь и лелеешь, ведешь за ручку к славе и успеху... А в финале приходится вспоминать Ницше с его советом не всматриваться в Бездну или сказочное правило-предупреждение: "Победивший дракона сам может стать драконом".

4. Half-Life 2: Episode Two

Откуда взялась печаль: В фантазиях различных сценаристов Землю несчетное количество раз покоряли различные пришельцы. Цели незваных гостей уже никому неинтересны, важен сам факт оккупации. Вот у Уэллса все предельно четко и понятно: марсиане нами обедали. Захватчики из культовой серии Half-Life граждан нашей планеты не едят, в рабство не угоняют и даже исполняют функции законодательной и исполнительной власти. Правда, нашим сопланетникам приходится несладко, чужие — это вам не партия демократов. Один только жесткий контроль рождаемости чего стоит, не говоря уже об упразднении Конституции. Несмотря на разогнанную армию и ВМФ, земляне, естественно, организовывают Сопротивление. В его стройных рядах — такие незаурядные личности, как Гордон Фримен, Аликс и ее отец Илай Вэнс. Во втором эпизоде Half-Life 2 захватчики получили хорошую взбучку, а наши партизаны уже собирались отправляться в экспедицию на поиски легендарного судна "Борей". Но в последние минуты игры в вертолетный ангар ворвались два мерзопакостных слизняка-переростка, известных как Советники. Вэнса жестоко убили, проломив щупальцем череп. Обездвиженные Фримен и Аликс наблюдали это крупным планом. Последними словами ученого были: "Дочка, отвернись..."



Слезы наворачиваются: Добряка Илая очень жаль. Не менее жаль, что о продолжении истории не слышно долгих четыре года.

3. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

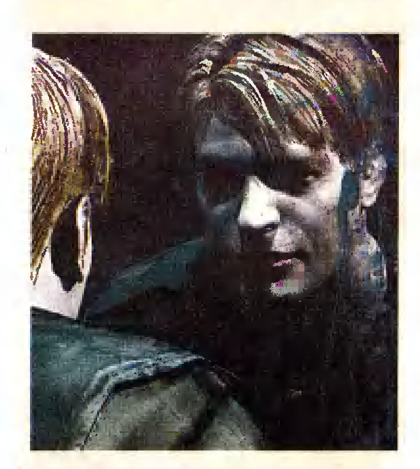
Откуда взялась печаль: Дилогия Max Payne была немилосердна к своему заглавному герою. Город, укрытый ночной тьмой и непогодой, приготовил для него сотни пуль, предательства, облавы и гибель друзей. Но сильнейшим ударом стала потеря семьи, с которой началось одно из самых эмоциональных повествований мира компьютерных игр. В сиквеле с невеселым названием "Осень/Падение Макса Пейна" разработчики из Remedy рассказали о втором шансе, данном герою судьбой. У Макса Пейна разгорается страстный роман с Моной Сакс, бегущей, как и он, по лезвию бритвы и спящей с пистолетом под подушкой. Вскоре выясняется, что Мона — наемный убийца с заказом на самого Пейна. Не в силах бороться с чувствами, она отказывается от контракта и вместе с Максом встает на тропу войны против криминальных воротил.



Слезы наворачиваются: Макс Пейн улыбается только в комиксах-флешбеках об ушедших днях счастливой жизни. Встреча с Моной могла исцелить израненную душу. Но сраженная гангстерской пулей Мона умерла на руках у Макса. Две части Max Payne — явно не те игры, что кончаются веселыми вечеринками, брудершафтами и жаркими объятиями.

2. Silent Hill 2

Откуда взялась печаль: Японская культура здорово отличается от европейской и американской, все у японцев особенное, свое. Компьютерные ужастики в Стране восходящего солнца тоже особенные. И если в хорроре из США все понятно и доступно восприятию: бешеный гусь клюнул фермера Джона, и тот стал гоняться за шерифом с вилами — то японцы многозначительно намекают, недосказывают и напускают туману. Причем в Silent Hill — туману настоящего. Зло в этой серии безлико и абстрактно, оно лишь временно принимает уродливые гротескные формы. Истоки зла сценаристы из Konami предлагают поискать самим, быть может, это городок Сайлент Хилл, быть может, это вечно горящий под городом уголь и постоянный смог, может, это копившаяся годами людская злоба. А может быть, город способен создать персональный Ад для одинокой измученной души? Так случилось с Джеймсом Сандерлендом, приехавшим в Сайлент Хилл на поиски своей жены, которая вообще-то давно умерла. Но с упорством одержимого Джеймс идет сквозь туманные улицы, а быть может, сквозь собственные скорбь и боль.



Слезы наворачиваются: В игре 6 концовок — у японцев так принято. Встречаются даже почти хорошие. Но канонической неофициально считается следующая: Джеймс находит-таки свою жену Мери, осознает, что она все же мертва и что, главное, убийцей является он сам. Таким образом герой прекратил страдания тяжело больной Мери. Жизнь теряет остатки смысла, Джеймс садится в машину, разгоняется и исчезает в водах глубокого озера. Японцы, чего еще от них ждать...

1. Mafia: The City of Lost Heaven

Откуда взялась печаль: Некоторые геймеры ошибочно и недальновидно полагают, что чешская игра Mafia является клоном GTA. В действительности же из GTA была позаимствована лишь идея открытого города. Mafia била прямо в сердце драматургией и реалистичностью происходящего. В депрессивной Америке 30-х годов обычный таксист Томас Анджело волей судьбы оказался вовлечен в игры высшей гангстерской лиги. Когда в лицо направлен ствол пистолета, свобода выбора прячется за волосатую спину инстинкта самосохранения. Однажды оказав помощь двум мафиози, Анджело вскоре увяз в криминальной трясине, аморальной и опасной, но дурманящей блеском шикарной жизни. Герой игры прошел через множество приключений и испытаний, абсолютное большинство которых обычно влечет за собой длительное тюремное заключение и другие печальные последствия. Но в 1938-ом Томас, пресытившись и разочаровавшись в жизни преступника, принял смелое решение. В то время, как на другой стороне Земли Павлик Морозов героически стучал на родного отца, Анджело дал показания против целого мафиозного клана Сальери.



Слезы наворачиваются: Томас Анджело начал свой жизненный путь как честный человек, затем переступил через закон и мораль, но умер все же честным. Mafia: The City of Lost Heaven — игра эталонного качества, герой воспринимался как совершенно живая личность. Прошедших сюжетную линию ожидала почти личная трагедия: несмотря на программу по защите свидетелей, через много лет, в 1951-ом, Анджело был застрелен на лужайке собственного симпатичного домика с белым декоративным забором... Такова изнанка криминальной романтики.

Алексей Корсаков

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Грех десятилетия

Писатель **Захар Прилепин стал лауреатом российской литературной премии "Супер-Нацбест"**, за что получил 100 тысяч долларов, за книгу "Грех", вышедшую в 2007-ом году. Присуждение "Супер-Нацбеста" было приурочено к десятилетию премии "Национальный бестселлер". Претендентами на победу были все лауреаты прошлых лет: Леонид Юзефович, Александр Проханов, соавторы Александр Гаррос и Алексей Евдокимов, Виктор Пелевин, Михаил Шишкин, Дмитрий Быков, Илья Бояшов, Андрей Геласимов и Эдуард Кочергин. За "Грех" свои голоса отдали трое членов жюри: Ирина Хакамада, Эдуард Лимонов и Леонид Юзефович. Присуждение очередного "Нацбеста" состоится 5 июня. В шорт-лист 2011 года попали, в частности, книги Дмитрия Быкова, Михаила Елизарова, Павла Пепперштейна и Сергея Шаргунова.

Премия Кафки нашла Джона Бэнвилла

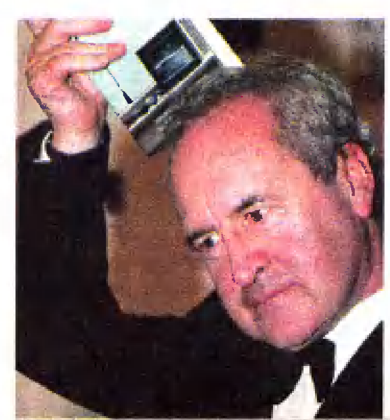
Ирландский писатель **Джон Бэнвилл удостоен литературной премии имени Франца Кафки.** Жюри премии отметило Бэнвилла за "исключительные художественные достоинства" его романов и близость его книг читателям "вне зависимости от их национальной или культурной принадлежности". Джон Бэнвилл является одним из самых известных писателей Ирландии, он написал более десяти романов, среди которых "Прага. Магические зарисовки", "Улики" и "Море", за которое в 2005-ом году он получил Букеровскую премию. Многие его романы издавались в России. "Премия Кафки — одна из тех премий, которые хочет получить каждый писатель. Это старомодная премия — самое то для такого старикана, как я", — заявил Бэнвилл. Как лауреату Бэнвиллу полагается денежный приз в размере десяти тысяч долларов и бронзовая статуэтка Франца Кафки. Премия Кафки, учрежденная в 2001-ом году, ежегодно вручается Обществом Кафки и мэрией Праги. В разные годы ее лауреатами становились Гарольд Пинтер, Эльфрида Елинек, Филип Рот и Харуки Мураками.

Премия Вудхауза досталась русскому эмигранту

Американский писатель русского происхождения **Гари (Игорь) Штейнгарт стал лауреатом премии имени Вудхауза**, присуждаемой за лучшее юмористическое произведение на английском языке. Штейнгарт был награжден за книгу "Суперпечальная правдивая история любви" ("Super Sad True Love Story"), которая вышла в США в июле 2010-го года и вмиг стала бестселлером. В романе рассказывается история 39-летнего Ленни Абрамова, сына русского иммигранта в Америке, влюбившегося в 24-летнюю кореянку. "Суперпечальная правдивая история любви" была награждена премией американского Интернет-журнала Salon, а также признана одной из лучших книг года ведущими американскими газетами, в том числе The New York Times и The Washington Post. Гари Штейнгарт, переехавший в США из Ленинграда в возрасте семи лет, стал первым американским лауреатом премии Вудхауза — ранее ее получали только англичане. Как лауреату Штейнгарту полагается бутылка шампанского и собрание сочинений Вудхауза в 52 томах; кроме того, по традиции премии, свинью породы старая пятнистая глостерширская назовут в честь победившей книги. В прошлом году премия Вудхауза была присуждена Иэну Макьюэну за роман "Solar" ("Солнечная"). Ранее лауреатами этой премии, вручаемой с 2000-ом года, становились Джонатан Коу, Уилл Селф и другие британские писатели.

"Букер" Филипа Рота

Американский писатель **Филип Рот получил международный "Букер".** По словам председателя жюри Рика Гекоски, "книги Филипа Рота более 50 лет вдохновляли, влекли за собой и смешили широкий, постоянно увеличивающийся круг читателей". Помимо Гекоски, в жюри входили писатель и критик Кармен Каллил и писатель Джастин Картрайт. Филип Рот стал четвертым лауреатом международного "Букера", который вручается каждые два года за заслуги в области художественной литературы. На премию, помимо Рота, претендовали 12 писателей, в том числе Хуан Гойтисоло и Филип Пулман. Ранее лауреатами международного "Букера" становились Элис Монро, Исмаил Кадаре и Чинуа Ачебе. Филип Рот — один из самых известных современных американских писателей. К числу его наиболее важных романов относятся "Случай Портного", "Американская пастораль" и "Людское клеймо". Рот дважды награждался Национальной книжной премией США, а также является лауреатом Пулитцеровской премии и многих других наград в области литературы, неоднократно выдвигался на соискание Нобелевской премии по литературе.





Релизы



В сезон отпусков книжные издательства обычно усиливают натиск новинок, однако далеко не все. Самым плодовитым в мае оказался холдинг "АСТ-Астрель", вылившийна головы любителям боевой фантастики ливень книг в серии "S.T.A.L.K.E.R.". Обливайтесь слюной зависти, любители другой и просто хорошей литературы, бегите в магазины поклонники pulp fiction, считайте сами и удивляйтесь: **"Закон наемника" Дмитрия Силлова, "Стрингер. Летописец отчуждения" Александра Радина, "Враг "Монолита" Евгения Прошкина** и **Олега Овчинникова, "Горизонт событий" Сергея Недоруба, "Пуля для контролера" Леонида Кудрявцева, "Полный котелок патронов" Александра Зорича**, дуплет **"Тварь"** и **"Убить Зону" Владислава Выставного, "Клеймо Зоны" Сергея Осипова** и **Василия Орехова, "Фреон" Сергея Клочкова, "Одержимые Зоной" Анны Китаевой** и **"Отступник" Елены Долговой** — так-то! Остальные книжные циклы оказались куда менее продуктивными: "Зона смерти" от "Эксмо" отметилась романом **"Жесть" Вячеслава Шалыгина**, "INFERNO" — **"Икрой будущего" Макса Острогина**, "Этногенез" — **"Хакерами. Книга 1. Basic" Александра Чубарьяна**. "MYST. Черная книга 18+" — **"Гримером" Александра Варго.** Следует упомянуть и роман **"Guild Wars. Призраки Аскалона" Форбека Мэтта и Грабба Джеффа** по игре Guild Wars 2.

Любителям литературы для самых умных следует обратить внимание на первый перевод романа **Джоанн Харрис "Мальчик с голубыми глазами"**, две книги неплохой серии "Corpus" — **"Американку" Моники Фагерхольм** и **"Дурную кровь" Арне Даля**; серия "Книга на все времена" отметилась выходом романа **"Космикомические истории"** классика **Итало Кальвино**, в отменной серии "Global Book" вышел роман **"Смысл Ночи" Майкла Кокса**, а в "Интеллектуальном бестселлере" — **"Ключи от Царства" А. Дж. Кронина.** Разродилось ворохом книг и издательство "Амфора", среди которых есть тревел-романы **"Перу: С Бобом и Джерри тропой инков" Петра Романова** и **"Европа: Под парусом вокруг Старого Света" Аркадия Тигая**, сборник эссе **"Там" Евгения Головина** и сборник рассказов и пьес **"Разноцветные глаза" Милорада Павича**, романы японских классиков **"Женщина в песках" Кобо Абэ** и **"Стон горы" Кавабаты Ясунари**, а также аж четыре тома **"Собрания сочинений" Хорхе Луиса Борхеса**. Не стоит обходить стороной и роман **"Уборка в доме Набокова" Лесли Дэниелс** от издательства "Азбука".

Любителям чего-нибудь полегче следует обратить свои взоры на новый роман сверхпопулярного поляка, автора бестселлера для инфантильных мальчиков и девочек "Одиночество в сети" **Януша Леона Вишневского** под названием **"Неодолимое желание близости"**, новый триллер **"Через мой труп"** от быстро завоевавшего популярность в этом жанре датчанина **Миккеля Биркегора** и современный сборник хоррор-рассказов от наследника традиций Марселя Эме бельгийца **Бернара Кирини** под названием **"Кровожадные сказки"**.

Слава Кунцевич





НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводная мышь Logitech m515

Если судить по тенденции развития рынка как игровых, так и обычных манипуляторов, в самом скором времени такие незаменимые гаджеты как мышки окончательно лишатся своего "хвоста". Разве что исключительно профессиональные игровые мышки, которые сегодня по своим функциям повторяют, а в некоторых случаях даже превосходят специализированные игровые клавиатуры, пока что остаются "на привязи". Это связано в первую очередь с необходимостью обеспечения высокой скорости обмена данными мышки с контроллером компьютера, когда через интерфейс проходит огромное количество команд и координат. Особенно в случаях, когда вы часто используете макросы, записанные во внутреннюю память. Передать большое количество таких пакетов с данными по радиоканалу корректно, быстро и без потерь на сегодняшний день пока что довольно сложная задача.





Однако для работы и непрофессиональной игры, скажем, на ноутбуке без хорошей и, желательно, в меру компактной беспроводной мышки не обойтись. При этом компактность должна быть разумной, ибо некоторые производители в погоне за оригинальностью умудряются создавать в буквальном смысле сувенирные гаджеты, которые кроме как в качестве оригинального подарка ни на что не годятся, так как полноценно пользоваться ими из-за их маленьких размеров просто-напросто неудобно.

Одним из эталонов хорошей повседневной компактной беспроводной мышки в свое время стала Logitech VX Nano, оборудованная рядом оригинальных функций и технологий, которые компания Logitech сегодня в той или иной степени применяет в своих "грызунах" бюджетного сектора. В таких, как, например, Logitech m515.

Мышка полностью симметричная, абсолютно не имеет дополнительных клавиш на боковых гранях и в равной мере придется по руке как левшам, так и правшам. Темно-серый корпус с серебристым отливом на верхней панели (существует также синий вариант дизайна) и прорезиненными черными вставками по бокам смотрится очень приятно и к тому же превосходно лежит в руке. Как я уже упоминал выше, в отличие от многих современных мышек для ноутбуков, Logitech m515 не сделана ультрамаленькой. Скорее, она просто чуть меньше традиционной мышки, но не более того. Миниатюрным сделан и ресивер, который в последнее время компания применяет буквально во всех своих беспроводных манипуляторах и комплектах. Стоит сказать, что миниатюрные размеры приемника играют положительную роль не только в плане его удобной транспортировки. Дело в том, что торчащий из USB-разъема на достаточно большое расстояние ресивер старого образца всегда имеет риск быть выломанным всего лишь одним неосторожным движением, причем зачастую с серьезными повреждениями для ноутбука. Корпус ресивера m515 лишь на несколько миллиметров выступает из разъема и потому не имеет рычага для достаточного усилия при случайном воздействии. В "походном" режиме приемник прячется в специальное гнездо в отсеке для батареек.

Важной особенностью мышки является оригинальное зубчатое колесо прокрутки, выполненное из металла и, по сути, являющееся своеобразным маховиком. В обычном режиме колесико работает как обычное: один щелчок — сдвиг страницы на заданное количество линий вниз или вверх. Но стоит нажать на колесико как на кнопку, как вы переключаетесь в режим быстрой прокрутки, где и проявляются свойства этого "маховика", так как он полностью лишается любых сдерживающих помех. Лишь легонько толкнув его пальцем, вы раскручиваете колесо до приличной скорости — и в итоге страницы на экране начинают мелькать просто с неимоверной быстротой. Так что, если вы традиционно работаете с многостраничными документами, вроде книг, баз данных и т.п., или просматриваете таковые в Сети, теперь вы полностью лишаетесь проблемы нудного и утомительного скроллинга. Не надо даже смещать мышку к полосе прокрутки. Просто крутаните колесико и внимательно следите за происходящим на экране. Одно прикосновение к ролику — и все мгновенно замирает. Штука весьма удобная, так что, привыкнув к ней, вы вряд ли сможете нормально воспринимать классические мышки. Сразу под колесиком скроллинга находится еще одна дополнительная программируемая кнопка. Традиционно для многих мышек от Logitech, колесико может качаться вправо и влево для горизонтальной прокрутки, но, признаться, с современным разрешением мониторов эта функция почти бесполезна.

Однако если тяжелый ролик с функцией быстрой прокрутки для мышек данного производителя сегодня уже не новинка, то оригинальность защиты лазерного датчика от пыли, грязи и мусора, пожалуй, уникальна. Перевернув мышку, вместо отверстия для датчика вы увидите лишь гладкое и герметичное днище, которое препятствует засорению линзы датчика и позволяет использовать мышь практически на любых поверхностях, даже на мягких — диване, кровати или подушке.

Но и это еще не все. В m515 конструкторы применили уникальный способ экономии энергии батарей. Мышка поддерживает функцию обнаружения рук, то есть становится активной только в том случае, если вы кладете на нее ладонь, иначе сразу же переходит в спящий режим. В итоге, по заявлению производителей, срок службы одного комплекта батарей составляет около двух лет.

Точность мышки весьма высока из-за применения лазерного датчика и достигает 1000 dpi. Частота опроса порта составляет 125 Гц, а максимальная (до срыва) скорость движения — 0,3 м/с.

Итог: Одна из лучших беспроводных мышек для "лежебок", предпочитающих валяться на диване с ноутбуком без необходимости искать отдельную ровную поверхность для работы мышки. Защищенный датчик не будет собирать пыль с мягкой мебели, а уникальная система сохранения энергии позволит долго не беспокоиться о замене элементов питания.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Флеш-накопитель Kingston DataTraveler Mini Fun

Видали мы флешки, на которые можно записывать игрушки, но вот флешки, которые сами по себе игрушки, — это уже что-то новенькое. Компания Kingston давно завоевала внимание множества пользователей своими оригинальными модулями памяти, карточками памяти различных форматов и, конечно же, флеш-накопителями серии DataTraveler. Последние различаются не только по объему памяти или скорости работы. Дизайнеры компании все время работают над созданием чего-то оригинального, отличающегося от продукции других производителей. Очередная их попытка, кажется, претендует на то, чтобы надолго завоевать звание самой оригинальной флешки в плане способа ее применения.



Представьте себе ситуацию, что в детском садике карантин и вы взяли с собой на работу своего ребенка, так как оставить его попросту не с кем, а очередной проект горит синим пламенем и заканчивать его нужно как можно скорее. Само собой, чтобы ребенок вам не мешал и не отвлекал от работы ваших коллег, его надо чем-то занять на некоторое время, желательно — достаточно продолжительное. В ряде случаев его можно посадить за свободный компьютер поиграть. Но что делать, если все компьютеры заняты, да и начальник давно приказал убрать со всех офисных рабочих станций любые игры, даже самые безобидные? Вот в таких ситуациях и пригодится новая флешка Kingston DataTraveler Mini Fun.

Дело в том, что Mini Fun представляет собой не только полноценный USB-flash-накопитель, но и своеобразную деталь, которую при наличии еще нескольких таких же флешек можно с ними объединить, чтобы в итоге получилась более-менее сложная конструкция. К примеру, можно построить ворота и поиграть в настольный хоккей или футбол с бумажным мячиком. А можно построить "гараж" или "парковку" и поставить туда маленькую машинку, которую ваш ребенок наверняка везде таскает с собой. Собрав Kingston DataTraveler Mini Fun со всего офиса, есть шанс сделать даже целую автомобильную трассу или, если у вас дочка, небольшую кукольную комнату и надолго занять ваше чадо игрой в куклы. В общем, Kingston DataTraveler Mini Fun представляет собой вполне занятное устройство с дополнительными возможностями для использования.

Теперь же давайте рассмотрим, что оно из себя представляет технически.

Для пущего интереса производители не стали делать свою новую флешку уникальной в цветовом плане. Вариантов расцветки огромное количество, что позволяет существенно расширить выбор и разнообразить процесс создания фигур и конструкций. Для безопасности и удобства флешка облачена в превосходный как по качеству, так и тактильно резиновый кожух. USB-разъем при этом защищен резиновым колпачком прямоугольной формы. С одной стороны флешки расположены специальные отверстия, в которые предлагается защелкивать колпачок с помощью специальных зацепов. Так как торцевые части корпуса флешки и колпачка при этом скошены на 45 градусов, такая конструкция позволяет создавать как прямые соединения, так и смещенные на 90 градусов. Как на колпачке, так и на корпусе флешки разместились отверстия для нашейного шнурка. Правда, самого шнурка в комплекте не обнаружено.

Кроме того, по некоторым данным, почерпнутым из пресс-релизов и новостей на тематических сайтах, Kingston DataTraveler Mini Fun поставляется с записанными на нее играми Big Fish Games Atlantis и Magic Vines. На моем образце игр обнаружено не было. Кроме того, судя по фотографиям на одном из сайтов, Mini Fun выпускается и в другой модификации — в пластиковом корпусе и с защелками другой конструкции на торцах корпуса. К тому же, ту, другую модификацию, судя по всему, нельзя соединять под прямым углом.

"Резиновая" же флешка Kingston DataTraveler Mini Fun имеет габаритные размеры 47x19x8 мм и легко распознается в системах Windows XP, ME, Vista, 7, 2003 Server, 2000, MacOS и Linux 2.4 и выше.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Гарнитура Defender HN-G117

Уже довольно давно у подавляющего большинства пользователей сложилось мнение, что полноценный домашний кинотеатр для действительно функциональной своей работы в обязательном порядке должен иметь пять колонок-сателлитов и сабвуфер с качественным усилителем. Что до использования наушников, то оно может быть достаточно полезным лишь в двух случаях — когда вы сами хотите отгородиться от окружающего шума или наоборот — хотите оградить от грохота спецэффектов в играх и кино ваших домочадцев. Однако если раньше для прослушивания музыки или игр предыдущих поколений стереозвука, выдаваемого обычными "ушами", большинству пользователей было вполне достаточно, то теперь, в эру многоканального объемного звучания, такие наушники, мягко говоря, не годятся.

Впервые с реализацией трехмерного звука, точнее, с попыткой этой реализации, я столкнулся много лет назад, когда на нашем компьютерном рынке появились первые звуковые платы, основанные на чипе Aureal Vortex. Как утверждалось, они были способны симулировать трехмерное звучание (спереди, сзади, сверху и снизу) даже на обыкновенных стереоколонках или наушниках. Правда, оказалось, что вся эта трехмерность на самом деле была скорее рекламным трюком, нежели полноценной технологией. Немного "поигравшись" со штатными демонстрационными программами, я убедился, что трехмерный звук, воспроизводимый стереоколонками, действительно похож на таковой, однако реальной направленности звука в играх все равно не ощущалось.

Первые многоканальные наушники появились примерно лет 7-8 назад и изначально пришлись по вкусу именно геймерам, а уже потом любителям DVD, которые не могли позволить себе установку обычных многоканальных акустических систем для домашних кинотеатров. Такие устройства внешне представляют собой обычные наушники, но при этом подразделяются на два типа — с одним или с несколькими динамиками в каждом из телефонов. Во втором случае в разных моделях это может быть три или четыре динамика (в сумме — шесть или восемь). Модели с одним динамиком в каждом телефоне, как правило, комплектовались дополнительным блоком, реализующим специальную функцию HRTF (Head Related Transfer Function), которая позволяет создать в обычных стереонаушниках натуральный эффект бинаурального восприятия человека. Другими словами, с ее помощью можно "размещать" источники звука в любой точке пространства вокруг слушателя. В частности, компания Creative сравнительно недавно очень удачно реализовала данную технологию в своих аудиочипах на хорошем бытовом уровне. Что касается ощущений, то все звучит достаточно достоверно, то есть в приобретении наушников 5.1 сейчас нет существенной необходимости. Однако надо сказать, что комплект таких наушников или даже просто отдельный блок преобразования стоит довольно дорого, да еще и, если вы, скажем, профессиональный геймер, таскать с собой большие наушники с блоком очень неудобно. Потому многоканальные наушники с несколькими динамиками получили едва ли не большую популярность, чем их стереофонические собратья.

Каждый динамик в таких наушниках отвечает за воспроизведение определенного канала (центральный, фронтальный, тыловой, низкочастотный). Если в описании устройства указано, что там имеется шесть динамиков, то это значит, что вы приобрели наушники с системой 5.0, где низкочастотный (сабвуферный) канал ничем не воспроизводится. Кроме того, для усиления звуковых спецэффектов в некоторых моделях наушников конструкторы применяют специальные виброустройства. И если недорогие многоканальные наушники предыдущего поколения для подключения к источнику звучания имели лишь один вариант — три стерео мини-джека, что подразумевало обязательное наличие в компьютере программного или аппаратного декодера, то сегодня появились модели, подключающиеся через стандартный порт USB без всяких дополнительных модулей. Как правило, это означает, что встроенный декодер уже имеется в самом устройстве, кроме того, дополнительное питание через USB позволяет использовать более мощные динамики, чем в наушниках предыдущего поколения. Ярким примером таких продвинутых многоканальных наушников, а точнее гарнитуры, правда, с тремя динамиками в каждом телефоне, является новая модель игровой гарнитуры Defender HN-G117.

Конструктивно гарнитура Defender HN-G117 выполнена из очень прочного и упругого пластика. Она оснащена большими телефонами закрытого типа с мягкими амбушюрами, которые, в свою очередь, отделаны под кожу. Оголовье наушников не только отлично регулируется, позволяя подобрать наиболее комфортную длину дужки для размеров вашей головы. Его конструкция разрешает наушникам легко складываться, что позволяет с большим комфортом брать Defender HN-G117 с собой в поездку, например, на чемпионат по киберспорту.

В каждом телефоне имеется по три динамика, при этом диаметр фронтального и тылового динамиков составляет 40 мм, а центрального — 30 мм.

Сопротивление равно 64 Ом для фронтального драйвера и по 32 Ом для центрального и тыльного. Частотный диапазон Defender HN-G117, если верить производителям, довольно велик: от 20 Гц до 20 КГц. Кроме того, для более выразительного выделения эффекта сабвуфера используется отдельная вибрирующая головка. Режим вибрации, как ожидалось, обеспечивает более яркое восприятие разнообразных спецэффектов, будь то взрыв гранаты неподалеку или эффект от столкновения с автомобилем соперника на гоночном треке. В свою очередь, благодаря объемному звучанию пользователи получат дополнительное преимущество, поскольку, например, смогут лучше отследить, где прячется враг.

Если учесть тип Defender HN-G117 (гарнитура), то можно догадаться, что на одном из телефонов где-то должен быть и микрофон. Он действительно имеется на левом наушнике и опять же со слов производителей, воспринимает звук в частотном диапазоне 30 Гц-16 КГц. Микрофон закреплен на поворотной гибкой штанге и очень удобен в подгонке под конкретного пользователя.

Подключается гарнитура к порту USB и имеет не только специальную сервисную программу на комплектном диске для управления объемным звучанием, но также закрепленный прямо на длинном — 2,8 метра — сигнальном кабеле специальный блок с набором переключателей. С их помощью вы можете отключить микрофон или даже звук в наушниках, а можете выбрать устраивающий вас режим вибрации — от самого слабого до зубодробительного в буквальном смысле слова. А если хотите, вибрацию можно вообще отключить и использовать Defender HN-G117 как обычную гарнитуру для интернет-общения, прослушивания музыки или просмотра кино.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

О консолях

Корпорация Sony с целью снизить стоимость своей грядущей портативной приставки **Next Generation Portable** (NGP) была вынуждена урезать ее технические характеристики. Так, в NGP стало в два раза меньше оперативной памяти — этот показатель опустился с 512 до 256 Мб. Кроме того, в консоли будет отсутствовать встроенная память — вместо нее производитель выбрал флеш-карты, которые ощутимо дешевле. Благодаря названным изменениям стоимость NGP в Японии и на Западе должна составить не более $300. Если что, в Стране восходящего солнца новинка появится в продаже уже в конце текущего года, а до "буржуев" доберется в начале следующего.

Тем временем ресурс NeoGAF слил в Сеть то ли всамделишные, то ли предполагаемые характеристики **преемницы Nintendo Wii**. Если верить сайту на слово, то Wii 2, или, если угодно, Project Cafe, будет включать в себя некислую начинку: четырехъядерный процессор IBM Power 6 с частотой 3,5 ГГц, 512 Мб XDR2-ОЗУ, видеочип AMD RV770 с частотой 766 МГц 1 Гб GDDR5-памяти, eDRAM-чип на 16 Мб, винчестер на 250 или 320 Гб, слот для карт памяти формата SD/SDHC плюс привод Blu-ray. Неплохо, не так ли? Но правда все это или нет, мы, скорее всего, узнаем только после начала выставки E3.



Ну а компания Envizions, когда-то неудачно попытавшаяся внедриться на консольный рынок с мини-приставкой EVO Smart Console, не теряет надежд все-таки добиться успеха и с такими намерениями анонсировала новый девайс — **EVO 2**. Гаджет оснащен предоставленным Samsung процессором с частотой 1,2 ГГц и 512 Мб ОЗУ стандарта DDR2, а работает, в отличие от предшественницы, на базе операционной системы Android 2.2 (первая EVO использовала Linux). Правда, EVO 2 — не совсем автономная приставка, для игры с ее помощью потребуется также телевизор, что, если честно, вызывает скепсис по поводу радужных чаяний Envizions. Провалится ли и эта EVO, мы узнаем осенью, когда новинка появится в Штатах; цена ее составит $250 — сопоставимо с NGP.

Дуэт геймерских ноутбуков

Компании MSI и Maingear представили в конце мая свои новые ноутбуки, ориентированные на активно играющих пользователей. Рассмотрим каждый лэптоп по отдельности.



Свежачок от MSI, получивший название **GT683** и, в общем-то, не шибко отличающийся от младшей модели GT680, содержит в себе вот такие "внутренности": процессор Core i7-2630QM с частотой 2,0 ГГц, до 8 Гб оперативной памяти, вполне мощную видеокарту GeForce GTX 560M (частота ядра — 775 МГц, шейдерного блока — 1560 МГц, памяти — 1250 МГц) с 1,5 Гб GDDR5-памяти, два HDD по 640 Гб, стандартный для более-менее продвинутых ноутбуков набор примочек (два порта USB 3.0, картридер, модуль Wi-Fi, все дела — плюс, что немаловажно, выход HDMI) и DVD-привод. Дисплей GT683 имеет диагональ 15,6 дюйма и поддерживает разрешения вплоть до 1920x1080. Ввиду неплохой начинки в целом и "прожорливой" видеокарты в частности, лэптоп сможет работать на одной зарядке максимум до трех часов.

Девайс от Maingear под названием **EX-L 17** будет посерьезнее. Наиболее мощная конфигурация модели, которая будет стоить порядка аж $8,3 тыс., включает в себя следующее: разогнанный до 4,8 ГГц процессор Intel Core i7 2920XM, 16 Гб ОЗУ, видеокарту GeForce GTX485M с 2 Гб ОЗУ, два SSD-винчестера емкостью 600 Гб каждый, а также плюшки вроде модулей Bluetooth и Wi-Fi, USB-портов и HDMI-входа, привода Blu-ray и сканера отпечатков пальцев для пущей безопасности. Диагональ монитора этого "зверя" составляет 17 дюймов, а еще экран поддерживает стереоскопическое 3D. Вот что надо будет заказать Деду Морозу под елочку!

Гарнитура со встроенной звуковой картой от Defender

Компания Defender анонсировала довольно любопытную проводную гарнитуру **HN-U109**, главной особенностью которой является наличие встроенной звуковой карты. Как поясняет производитель, после быстрой настройки девайс получает и передает звук отдельно от других источников сигнала, что позволяет одновременно, например, прослушивать музыку через колонки и общаться в голосовом чате с помощью HN-U109. На наушниках, помимо микрофона, расположились также система контроля громкости звука и кнопка отключения микрофона. Диаметр динамиков новинки — 40 мм; импенданс — 32 Ом; частотный диапазон наушников — 20-20000 Гц, микрофона — 30-16000 Гц; чувствительность наушников — 96 дБ, микрофона — 56 дБ. Подключаются HN-U109 не через мини-джек, а через USB-вход, так что, к сожалению, с MP3-плеером их использовать не получится.

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели. В "Нашей почте" мы часто говорим об оценках игр, но никогда не оценивали локализации. Даже в годы существования замечательной рубрики "Новинки локализации" тонкостей оценивания переводов мы не касались. Между тем, отношение к русским версиям нередко удивляет. В 2007-ом году в обзоре локализации "Ведьмака" наш автор отметил нелитературность, канцеляризмы и безжизненные голоса, поставив оценку 6 из 10. Другой наш автор в своем обзоре назвал локализацию "десятибалльной", отмечая, как удачно переведены песни и шутки, как сохранена манера речи, например, канцеляризмы Профессора. На безжизненный голос Геральта сетовали многие игроки, однако спустя четыре года они уже просили утвердить на главную роль второй части именно В. Зайцева и весьма огорчились, узнав, что озвучивать ведьмака будет В. Кузнецов (замечательный актер, например, озвучивал Джима Рейнора из StarCraft 2). Сегодня вы без труда найдете на любом форуме высказывания о некачественной локализации "Ведьмака 2", но изучив титры, можно заметить, что русскую версию озвучивали около 100 актеров против 40 в английской.

Подобные парадоксы случаются со многими играми. Спрашивается: насколько оценка локализации определяется привычкой? Насколько нежеланием покупать лицензионную версию? Что вообще требуется от хорошей локализации? Хотелось бы узнать ваше мнение.

Теперь к письмам, коих было на редкость немало.



[Kotophey]

Добрый вечер Anuriel, хранитель живого общения и разногласий ВР!

Являюсь давним почитателем и читателем нашей родной газеты, но пишу первый раз. Храню свой первый (и последующие) купленный номер как талисман, и понимаю, как же скоро бегут года, а точнее безвозвратно "ускоряются". На случай попадания письма в издание хочется быть кратким и по делу (буду даже рад отредактированно-укороченному варианту), дабы оставить больше места согеймерам.

Отредактированно-укороченный варинат можно получить, сложив газету пополам!

1. Хочу отдать должное и похвалить: газета — ШИК! Это шик для нас всех, который доступен, который радует и теплит своим содержанием. Пусть иные стыдятся названия, пусть краснеют перед киосками, ведь ВР не про игры, ВР не должна называться "Виртуальное Счастье" или както еще, ведь счастье совсем в другом; ВР — РАДОСТИ, те радости, коих порой так не хватает.

Я все-таки имею скромное мнение, что "ВР" про игры. Просто это не совсем газета, а такой виртуальный клуб с активом, членскими взносами, общими интересами и возможностью публично высказываться.

2. Слава К. Из номера в номер хочется разразить его громом за дерзость, за нелитературность, за "очень девственниц" и "графических онанистов"; и тут же хочется пожать руку и поблагодарить за интересность обзоров и свой стиль. Слава — самый объективный автор в редакции, а это в нашей газете неимоверно весомо. Не было бы правой колонки "МНЕНИЕ" после обзора Crysis 2, я бы бился об стену и ходил в колпаке "идиот", не понимая, чем люди вкушают. Также благодарен А. Пилипчуку за Dragon Age II — это явь, и оценка — прямая явь до десятых!

В этом прелесть прессы: обязательно найдутся единомышленники. Не буду портить идиллию своим ненужным мнением.

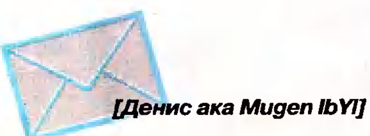
3. Sharky (май 2011). Хочу сразу заметить, что вкусы разные. И что F1 2010 просто не в силу ровняться с таким богом как GT5 — просто осквернение! Соглашусь, что Gran Turismo — это эпопея, это мама, это торговая марка, сам с ней сталкивался, и безоговорочно серия заняла свою нишу в душе. Но F1 — это культ, это образ жизни и в первую очередь сильнейший спорт. Может я слишком реалист, а может ярый поклонник рутинного обкатывания каждой шиканы и хирургических вмешательств в дотошности гоночных болидов — не мне судить. Но нигде больше (виртуально) я не ощущал такой радости, заняв поул, собрав 3 очка в копилку команды, да что там! Доехав до финиша — понимаешь, что есть куда стремиться, отжарив час гонки — болят руки, и чувствуешь, что ты — часть работы.

На этом пока все. Затянул (хотя писал бы и еще), за что извиняюсь. Надеюсь что письмо не зря, пытался про НАС, про ВАС, и про наше ОБЩЕЕ! Спасибо! До скорого... ждем!

До скорого!

Как думаете, насколько большими бывают письма? Случалось получать письма размером со всю "Нашу почту" — почти более десяти страниц А4. Приходили бумажные, настолько большие, что перепечатать их было задачей на целый день. Замечательно, что большие письма всегда оказывались самыми интересными, поэтому я их всеми возможными ухищрениями вмещал в "Почту" — они того стоили. Так что не нужно бояться написать слишком много — "потолок" весьма высок.

P.S: Искренне соболезную и разделяю боль, тех кого коснулась трагедия 11 апреля.



[Денис aka Mugen IbYI]

Добрый день НП!

Добрый день, Денис.

Приношу извинения за некую рваность текста. Писал на работе, прерываясь на работу. =)

Сразу хочу сказать, что это только лично мое мнение. Оно может не совпадать ни с мнением редакции, ни с мнением читателей. Как говорится — ИМХО.

Поводом для написания письма послужил спор(ы) на форуме(ах) по поводу оценок таких игр как Dragon Age 2, Star Craft 2, CoD BO, и другие. А именно высказывания о их предках "культовых" частях. Так вот я бы хотел поднять вопрос о придания значения игре слова — "культовая". Я не буду опускаться в древние времена, а возьму только последнее десятилетие, чтобы все знали, о чем идет речь, хочется пройти именно по громким играм, играм "культовым".

Часто приходится слышать высказывания типа: "Как! Ты не играл (смотрел, слушал, читал) это же культовая вещь!" Культовая для кого? Для десятка людей, которые нацепили на себя значок "критик"? Или просто игра (фильм, группа, книга) массовая, ее многие видели. А увидели почему? Потому что она интересная или просто потому, что она, по мнению немногих ценителей жанра, стала "культовой"?

Краеугольный камень — намерения. Высказывание может означать "Посмотри, тебе понравится, получишь массу впечатлений", а может значить "Да ты темнота некультурная, о чем с тобой дальше говорить?". С точки зрения постмодерна (а мы живем в эпоху постмодерна) второе бессмысленно, даже если критиков не десять, а десять миллионов. Просто жизни не хватит увить все, что стоило бы увидеть.

И хочется начать со стариков (им более 10-ти лет) Диабло 2 и СтарКрафт.

Честно, я не вижу в этих играх того, что видят многие. Или просто они думают, что видят. Им просто навязали это мнение. Навязали те, кто пишет обзоры — журналисты индустрии. Диабло ни в коем случае не лучшая РПГ (как мне сказал один форумчанин), она вообще к жанру РПГ относится с натяжкой. Она заимствует оттуда некие элементы, внедряя в свое тело. Ведь и до и после этой игры были отличные представители данного поджанра. НО! По мнению журналистов, они хуже чем "культовая" Диабло. Хуже в чем? И во всех дебатах ни кто мне так и не смог ответить на данный вопрос. "Просто она культовая!" — отвечали мне. И цитировали слова из прессы. А своего мнения у большинства людей нет. Все навязано. Такая же ситуация и со СтарКрафт'ом. Кто ни будь вообще помнит Тотальную Аннигиляцию? А ведь в медии с пеной у рта доказывали, что это лучший представитель жанра. Ну и напоследок концовка 90-х Халф-Лайф. Эта игра для меня не стала откровением. Ее заслуга в первых минутах геймплея. Такого не делали раньше. Да и сейчас не делают. Но в остальном это просто шутер. Беги, стреляй. И почему ее считают "культовой" для меня загадка

Все вышесказанное — это начало. Так сказать для накала страстей. А теперь поговорим о том, к чему все это привело. О надуманности "культа". К тому, что действительно хорошие игры меркнут под мнением масс, что она хуже, чем "культовая" игра данного жанра, которая вышла 10 лет назад. И то что сейчас другие ценности мало кого волнует. Я против казуальности игр. Я не люблю упрощения. Игра должна быть игрой до конца. Конечно, заменить неудобный интерфейс на простой и понятный, это шаг к пользователю. И это упрощение вовсе не упрощения, а шаг в сторону понимания.

А есть и обратная сторона "культовой" игры. Отличный пример Халф-Лайф 2. Игра на столько, не соответствует значения "лучший представитель" жанра, насколько это вообще возможно! Бредовый сюжет, не самая лучшая графика для 2004 года, провисание в геймплее до уровня — скучно. Глупый AI. Малое разнообразие, линейность, заурядность. Однако ей ставят 10 из 10. Вышедший в том же году ФарКрай и смотрелся, и игрался лучше. Я уже молчу о Хрониках Ридика. А что стало с ДумЗ? Я игру прошел 3 раза, что не скажу о Халф-Лайф2. Однако это провал, созданный журналистами. И ведь многие так и думают, что вторая Халфа это эталон. Эталон, созданный журналистами и рекламщиками. А все остальное это так, балуются люди.

И таких заложников все больше и больше. А игр которые сами по себе очень и очень хорошие, блекнут в свете выдуманных "культовых" проектах. И виной тому — игровая журналистика. Я не виню всех и каждого, но факт на лицо.

Я бы еще многое мог сказать, но формат письма не позволяет.

Я бы очень удивился, если бы вот так просто на форуме кто-то смог объяснить секрет Diablo 2. Игру делала много лет большая команда геймдизайнеров, высококлассные специалисты, многие с учеными степенями. Игрок, каким бы опытом в играх он ни обладал, провести реверс-инженеринг не сможет. Он оценивает так: "Мне игра нравится, я много в нее играл и запомнил навсегда". Почти так же оценивает пресса, только опыта у нее побольше.

Но от слов до культа очень далеко, даже более того — только малая часть культовых игр была расхвалена прессой и малая часть высоко оцененных игр стала предметом культов. Культ создают сами игроки, "комьюнити", фанаты, готовые до смерти холиварить на любых форумах, доказывая превосходство любимой игры. Дом культа — фан-сайт, где хранятся огромные базы предметов, архив гайдов и секретов, карты, моды и прочий креатив, на который ушла не одна тысяча человекодней. Никакими высокими оценками вы не заставите людей наполнять эти базы и писать эти руководства.

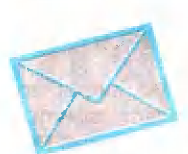
Хотя если поручить эту задачу тем же журналистам, то можно создать ореол культовости искусственно. Но для СМИ это путь деградации, если игра такого внимания не заслуживает, она потянет все издание за собой на свалку.

P.S. Приношу свои извинения, если кого-то задел или пошатнул их веру.

Вера истинного фаната непоколебима! =))

P.P.S. Если будете публиковать, можно резать, как Вам хочется.

Резать я люблю, причем в самых неожиданных местах. Но напоминаю: если вы собрались написать письмо, но не хотите, чтобы я разрывал его комментариями, прямо так и напишите в самом письме.



[Е.Д.И.]

Приветствую.

Компьютерная игра в моих глазах всегда представлялась произведением искусства, несущим свою историю и позволяющим не только ее увидеть, но и присутствовать в ней. Сегодня я предпочитаю игре книгу, однако, отдавая должное, мне посчастливилось встретить некоторые достойный, на мой взгляд, игры. Каждая из них запомнилась мне своим сюжетом, моралью и эстетическим наполнением.

Наверно всякому игроку доводилось оставить некую игру не пройденной. Как правило, онлайн игры не возможно пройти; они лишь отражают мгновение истории, в которое вы пытаетесь поднять уровень персонажа, улучшить навыки, таланты, способности, освоить профессию... Все это обычно сводится к безнравственному истреблению бестиария, особенно той его части, что обитает в так называемых подземельях. Практически любой игре описываемого жанра присущ сопернический дух, своего рода демонстрация силы и величия, в то время как сам сюжет остается в стороне. Вы не играете в нем никакой роли. Изменить вы тоже ничего не можете. Некоторая сложность и суетливость управления, весьма ограниченное взаимодействие с другими игроками? все это отталкивало меня и отталкивает сегодня от ММО. Всего хорошего.

С уважением, Е.Д.И.

Те, кто сравнивал русские и западные сервера, утверждают, что это особенность игроков из СНГ: они нацелены на победу, на превосходство и оперативный вывод противника. Хотя каждая ММО старается углубить сюжетную основу, создать мощную предысторию и интересный для исследования мир, так сложилось, что все это проходило мимо отечественных игроков в годы зарождения популярности онлайновых игр. Отчасти из-за моды на бесплатные сервера, где практически не работает AI монстров и катсцены, отчасти из-за того, что многие играли в клубах, где время ограничено и на мелочах вроде переписки в чате и прохождения квестов ради любопытства приходилось экономить. В последние годы ситуация начала выравниваться: Интернет дешевеет, открываются официальные русскоязычные сервера. И оказывается, что виртуальные миры очень даже интересны своей историей, пусть на нее не удается так радикально влиять, как в оффлайновых играх.

[Вадим ArviZami (arvizami@mail.com)]

Здравствуйте уважаемые читатели и редакция. Читаем долго (с 2003), пропускаем мало=) Совесть чиста. Отойдем от необходимых, но все же банальностях. Не замечал, поступали предложения о переводе газеты в электронный формат? Разумеется не вместо, а вместе. И не в качестве архива "за 2008", и конечно же не за "спасибо". Я думаю, найдутся люди, которые не всегда в силу своего образа жизни способны носить с собой печатный вариант. Тем более это удобно. Мобильник (смартфон, коммуникатор и т.д.) давно стал неотъемлемым атрибутом без которого человек чувствует себя неуютно. Реализовать конечно же можно через сайт с персональным аккаунтом, где будут храниться купленные экземпляры (как более простой вариант) и как более продвинутый вариант — это загружаемые приложения на конкретную популярную платформу (iOS, Android, Symbian, WM....). В общем, это уже вопрос реализации. (Кстати как представитель iOS я считаю наиболее удобной программой iBooks: в ней все это выглядит как книжная полка где хранится литература, а покупается она через интернет магазин, встроенный в программу). Использовать можно популярные платежные системы (например, WebMoney). "Бросил" себе на счет в начале года двадцатку зайцев и, выехав за границу уже не беспокоишься о том, что пропустишь свежий номер Виртуалки. А если не успел купить номер в ларьке союзпечати, то проблема уже автоматически отпадает. Можно приводить еще множество "за", но думаю "против" не будет, будут те, которые просто в этом не нуждаются. Жду ваших комментариев. Жить или не жить этой идее решать уже вам, голосование в студию.

С уважением, Вадим ArviZami.

Отправлено с iPhone

Мне не приходилось видеть отчетов об эффективности продажи онлайновых изданий, поэтому мое мнение будет, наверное, стерео-

типно-обывательским. Во-первых, я искренне сомневаюсь, что читатели Рунета понимают необходимость добровольно платить за работу. Тем более когда на других сайтах лежат похожие статьи бесплатно. На мой взгляд, проще выкладывать статьи на халяву, а рядом сделать кнопку для пожертвования — так, по крайней мере, статьи будут оперативнее добираться до читателей. Во-вторых, очень побелорусски было бы дождаться, пока кто-то начнет сканировать "ВР" и раздавать в Интернете, чтобы потом, оценив эффективность, отсудить этот бизнес себе. Начинать самим и с нуля не хочется, лень и вообще — работает как есть, ну и ладно. В-третьих, если часть читателей схлынет в Интернет, то тираж газеты упадет, и вполне может случиться, что издавать бумажную копию будет уже не выгодно. Ее прикроют к неудовольствию менее продвинутых читателей.

В то же время мои эксперименты с созданием онлайн-СМИ обычного, бесплатного, типа показывают, что в Интернете "ВР" ждет бешеная популярность.

В любом случае, за идею спасибо.



[Sverr (ex-Lugburz)]

Еще раз здравствуйте. Не мог пройти мимо призыва поделиться мнением о ММО играх и потому решил высказать мнение. Имея опыт игры лишь в ММОРПГ буду писать отталкиваясь от них и хочу отметить как плюсы так и минусы как их вижу сейчас и как видел ранее. На мой взгляд, одной из причин непонимания ММОшников другими (это не оскорбление) является то, что они играют в одну и ту же игру на протяжении нескольких, месяцев, лет, перемусоливая один и тот же геймплей, видя перед глазами один и тот же мир, с одной и той же графикой, в общем, делают одно и то же (как многим кажется). На взгляд рядовых геймеров это может казаться примитивным, неинтересным, скучным, ведь есть много других прекрасных проектов, от которых грех отказываться любителю игр. Вторая причина — время. Вряд ли в хоть какой не онлайновой игре в синглплейере вам потребуется целая ночь на прохождение одной-единственной миссии и у вас не будет ни одной возможности сохранить игру. А на рейды может уйти именно столько, если не больше, если сам рейд сложный, да еще и команда не очень опытная. Еще в ММОРПГ очень силен дух соперничества. Очень часто хочется стать более прокачанным, чем вот тот персонаж, хочется заработать титул первее других, хочется набрать больше очков фракций и выпутить гильдию соперника из города и засесть в нем самому (это я о Guild Wars). Вот и получается, что на перерыв времени не остается и подобные "целеустремленные" геймеры рискуют получить в реальной жизни оскорбительный титул на букву "з". Конечно любой геймер может получить такой титул, но онлайновикам он грозит сильнее.

Конечно, для той части игроков, которая готова подолгу сидеть за игрой, приходится придумывать поглощающие время занятия, вроде многочасовых квестов, рейдов или просто рутины. Понятно также, что эти игроки получают определенные преимущества, которые позволяют им считать себя настоящими спецами, а остальных — дилетантами. Ну, и разумеется, что еще какая-то часть игроков из честолюбия подражает спецам или, не имея для этого возможности, разочаровывается в игре.

Но если подходить с другой стороны, со стороны сингла, то можно определить минимальное время, которое необходимо потратить игроку в день, чтобы преодолеть какой-то этап игры, а в течение нескольких дней ознакомиться с самым вкусным содержимым. И вот это время постоянно сокращается. Если пару лет назад в World of Warcraft уходил час только на поиск и сбор группы, теперь на это требуется максимум 20 минут. Исчезают постепенно рутинные действия, квесты вытесняют гринд даже в клонах LineAge 2. Квесты, в свою очередь, связываются в цепочки, превращаясь в кампании с сюжетом, кат-сценами и запоминающимися действующими лицами.

Наконец, появляются игры вроде World of Tanks, от которых можно быстро получить удовольствие без какой-либо рутины или усилий. WoT не уникальна этим, другие ММО предлагают подобное, только прикрываются фэнтезийной шкуркой, к которой привыкли клеить слово "з...".

Теперь о нескольких плюсах, которые в принципе могут обойти мимо, но все-таки они имеют место быть. Так, играя в тот же Guild Wars я стал свидетелей как русскоговорящие парень и девушка, играя в одной гильдии, насколько сошлись характерами, что он из России пару раз приезжал к ней в гости в Германию (я видел совместные фотки как доказательство т.к. неплохо с ними общался), а затем, закончив учебу, уехал насовсем, и теперь они счастливая семья. В ММО игры не играют совсем, чтоб не отрываться сильно друг от друга, ММО им больше не нужны. Что касается моего личного опыта, то в свое время я ушел из русских гильдий в англоговорящие в поисках более продвинутых игроков, где весьма неплохо подтянул английский: как словарный запас и грамматику, так и речь благодаря общению через скайп с боевыми товарищами и также нашел неплохого собеседника из Лондона, которого собираюсь проведать следующим летом, если финансы позволят. Почувствовав интерес к языкам, я пошел на второе высшее в качестве переводчика, уже в марте заканчиваю, с удовольствием смотрю фильмы в оригинальной озвучке, а на досуге читаю "Властелина Колец" в оригинале (два года поисков увенчались успехом)... и так же не играю в ММО, периодически знакомлюсь с другими играми, по большей части РПГ. А еще ММО не заставляют беспокоиться о насущном вопросе, особенно в сегодняшнее время, "где взять деньги на апгрейд!!!???". Поэтому ничего плохого о ММО я не думаю, не делаю катастрофу из того, что можно выпасть из реала на некоторое время, если впоследствии это обернется еще большим количеством положительных моментов.

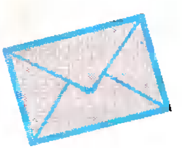
Интересно, что связаны плюсы как-то не совсем с играми, а с тем, что их окружает. Я вот могу назвать другие плюсы. Вам не нужно ждать продолжения по три года — раз. Все баги быстро найдутся, патчи сами скачаются, всегда отличный баланс — два. Большое сообщество и долгая популярность — три: вы и через несколько лет сможете вспоминать онлайновые подвиги, а долго ли живут впечатления от тех шутеров, что вы проходите за вечер?

Впрочем, если судить по тем письмам, что пришли в этом месяце, то главная проблема ММО — непринятие обществом их поклонников. Даже сами игроки считают нужным оговариваться, мол, уже не играю или играл совсем немного и так далее. Так что, даже если онлайновые игры вывернутся наизнанку, отношение к ним поменяется не скоро.

P.S. кстати, жаль было не обнаружить в прошлой десятке спасителей Барда из Bard's Tale. Весьма колоритный персонаж, которому в принципе глубоко наплевать на спасение мира...или на его уничтожение...он просто идет, ведомый любовью и гормонами... причем гормонами в гораздо большей степени). Или Гаррет из Thief. Он просто вор, просто попавший в передрягу, которая не оставила ему выбора как утрясать то, что наворотил. Вот он и утрясает, набивая попутно кошелек. Огромное спасибо за внимание.

Насколько помню, Бард больше мешал спасителям мира, хотя, конечно, его стоило бы включить в "десятку". Но кандидатов оказалось так много, что все просто не влезли.

Спасибо за письмо.



[Guerilla]

Здравствуйте! Спасибо всем тем, кто принимает участие в создании и развитии "Виртуальных радостей". Спасибо за ваш труд.

Здравствуйте!

Павел Брель упоминает про финансовые трудности в Беларуси, которые, возможно, коснутся ВР. Согласен. Но удивлен красочностью майских ВР, седьмая страница и вовсе подобна первой полосе. Разве это недорого?

"Почта" отдала ей свою долю краски. Почти не шутка: Дом печати не вникает, какая страница слишком пестрая, а какая совсем без цвета. А еще при некоторой ловкости можно даже экономить, делая газету более цветной или на более качественной бумаге.

Рубрика "Лица геймдева" — хорошая рубрика. Не убирайте. Благодаря ей я теперь знаю, кто стоит во главе Nintendo и BioWare. Но и не расширяйте.

Не все ж про создателей "ВР" писать. =))

Спасибо за новость о возможном продолжении Dreamfall — The Longest Journey. Буду ждать. Хорошая игра, но, к сожалению, с грустной концовкой: девушка, если мне не изменяет память, осталась в коме. Жаль.

Рубрика "В десятку". Я думаю, что различные "десятки" у всех вызывают интерес. Я, например, очень люблю "десятки", поэтому десятка "Самых необычных спасителей мира" мне понравилась. Есть предложение: создать десятку самых драматичных спасителей мира. Спасибо Алексею Корсакову за анонс "Tomb Raider". Уверен, что нововведения и различные изменения пойдут проекту на пользу. Настораживает мини-игра "вытащи штырь из раны", в "Far Cry 2" подобные моменты выглядели как минимум нереалистично.

Интересно, будет ли Dreamfall в новой "десятке" Корсакова?

Неужели Portal 2 настолько хорош? Бегу ска... покупать лицензию. В "нашей почте" Sharky упоминает о пиратстве. Есть предложение по его искоренению на примере "Batman: Arkham Asylum". При прохождении пиратской версии игры возникают непроходимые моменты (не цепляющиеся за уступы крюки, невидимые стенки). Такие непроходимые моменты — это проказы разработчиков. Единственное лекарство — лицензионная версия игры. По-моему, просто и гениально. Купил лицензию.

Похожий фокус использовала Electronic Arts для Mass Effect: у пиратов не открывалась карта галактики, а перегревшееся оружие не хотело остывать. Хороший прием, если любители "пираток" не сорвут продажи, рассказывая на форумах о якобы глючном релизе.

Неужели Хидео Кодзима действительно был в шоке от трейлера геймплея "Battlefield 3"? Смотрел, не поразил меня трейлер. Может, потому что смотрел не в HD? Зато меня поразили скриншоты "Killzone 3", а вот трейлер опять-таки не поразил, даже в HD. У меня PS3 нету, поэтому хочу поинтересоваться у редакции и читателей ВР: хороша-то внешне "Killzone 3"?

Для консолей — да, хороша. Одна из лучших.

Обращение к авторам. Дорогие авторы, не сравнивайте, пожалуйста, игры с различными "желудочно-очистительными" средствами.

Наверное, зря я не читаю статьи Славы — из средств для промывки желудка знаю только воду.

Поздно уже, будем прощаться. Моему Word-у пора спать. Но у меня... еще остались вопросы.
С уважением, Guerilla.

Спрашивайте следующим письмом. А Word еще не скоро уснет — на многие письма еще нужно ответить.



[Андрей]

Здравствуйте, Павел.

Здравствуйте. Увы, форму для письма до сих пор не поменяли.

Я бы хотел немного рассказать о своих впечатлениях от последних выпусков газеты. Насчет новой расстановки рубрик — много стало логичнее расположено, почта в конце, пыльные полки на последней и т. д., только не понятно, почему железные новости расположены ближе к концу, это же новости все-таки.

Радуют новые рубрики, статьи, а-ля про главгадов и обзоры разновсяких девайсов. Хотелось бы еще побольше обзоров ММОРПГ — как анонсов будущих, так и описание существующих игр.

Как-то не клеится у наших авторов дружба с MMORPG, хотя за последнее время вышло несколько весьма любопытных.

А теперь немного о том, что не радует. Не радуют рубрики кино и книги. Написано в стиле "здесь я перечислю через запятую тот новый мусор, что понавыпускали эти жадные издатели для чтения в туалете", плюс, если в перечислении фильмов есть хотя бы немного информации о собственно фильме, то в релизах книг — никакой. Жанр фильмов, которые обозреваются — сплошные драмы. После перечня блокбастеров на страницу раньше я смотрю обзоры фильмов, о которых никто не слышал. Я уверен, что среди тех, кто читает газету, "истинных ценителей", которым нужны фильмы, чтобы задуматься и порассуждать о жизни гораздо меньше, чем тех, кто смотрит фильмы, чтобы просто отвлечься, отдохнуть, тех, на кого собственно и работает эта индустрия. Раньше был хотя бы баланс между драмами и боевиками, комедиями, теперь — сплошной перекос в драмы, да еще и за авторством Кунцевича. Честно, складывается такое ощущение, что ему вообще вся эта движуха не интересна: игрушки для него г-но, книги г-но, смотрит на всех остальных тоже как на г-но, один он — илита, читает правильные книги, смотрит правильные фильмы, имеет правильные политические и прочие взгляды, а остальные — это стадо, быдло, и если он соизволил вещать в газете, то тоже для таких же сверхлюдей, как он. В его обзорах много слов и мало информации по делу, и да, обилие луркспика в его статьях режет глаз и выглядит дико в рамках газеты.

Короче, хотелось бы обзоров фильмов для широких масс, которые собрали за последний месяц наибольшее количество денег.

Мне кажется, что про недостатки работы Славы уже сказано так много, что только глухой до сих пор не понял суть претензий. Слышавшие, соответственно, делятся на две группы: тех, кто ничего не хочет менять, и тех, кто ничего не может поменять. Причем нужно понимать, что хотение без действий существует исключительно в голове хотящего, для остальных оно появляется только в тот момент, когда совершаются какие-то действия. Вот, например, я, как один из читателей "ВР", не наблюдаю плохих статей по тем играм, которые мне интересны (фэнтезийные RPG). Но ради этого приходится иногда писать самому, помогать другим авторам или делать своевременные замечания. Не можете поступить так же? А вы пробовали?

Тут на всякий случай нужно пояснить. Очень здорово, если вы пишете в "Нашу почту". Но чаще всего посыла "я так хочу" не достаточно. Нужно еще потрудиться и подбить под свое мнение какую-то основу: факты, статистику, долговременные наблюдения. Очень часто к голосу "против" необходимо добавлять голос "за". Вам не нравится этот автор? А какой автор вам нравится? Кому поручить рубрику, если забрать ее у этого автора? В общем, не аисту учить бобра грызть дерево, на котором у него гнездо, но гордо называться инициативным человеком можно только при некотором количестве упорства.

Насчет книг — обзоры опять же непонятно чего. Выпускается много книг в стиле научной фантастики, фэнтази по играм и просто вымышленным мирам (газета же про виртуальные, нереальные радости), все это обзывается туалетным чтивом и обозреваются какие-то косовские одуванчики. Почему бы не обозреть лучшие книги по играм или просто что-то из нового, а если не было за месяц достойных релизов (хотя в игрушках, например, полно обзоров игр с оценкой около 5), то взять хотя бы топ фантастики и начать знакомить читателя с бестселлерами, которые он, возможно, пропустил или не оценил в свое время.

Всегда поддерживал такой взгляд на "РЧ" и поддерживаю до сих пор.

П.С. Сайт газеты к сожалению, как привет из прошлого века. Уже у всех есть скоростной интернет, так хотелось бы увидеть обновленный сайт, так же, как мы увидели обновленную газету.

Точно известно, что над сайтом ведется работа. Но на какой она стадии я, к сожалению, не знаю.

Пока все, с уважением, Андрей.

Спасибо Андрей, вы самую суть ухватили.

Так получилось, что "ВР" нормально живет, только когда ее извне толкают, расшевеливают, критикуют, побуждают двигаться. Тогда, что удивительно, она остается прежней, старой доброй "ВР" со всем своим багажом традиций. Так что тормошите газету почаще да посильнее, ей это только на пользу. До встречи!

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

The Operative: No One Lives Forever

Знакомьтесь — Арчер. Кейт Арчер

Жанр: *шутер от первого лица*
Платформы: *PC, Mac, PlayStation 2*
Разработчик: *Monolith Productions*
Издатель: *Fox Interactive, Sierra Entertainment*
Похожие игры: *серия Splinter Cell, серия Call of Duty*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 2 с частотой 350 МГц; 64 Мб ОЗУ; Direct3D 7*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium 3 с частотой 600 МГц; 128 Мб ОЗУ; Direct3D 7*
Возрастной рейтинг ESRB: *Mature (17+)*
Дата выхода: *9 ноября 2000 года*
Официальный сайт игры: *www.noonelivesforever.com*



В 1953-ем году на страницах романа "Казино "Рояль" начал свою опасную, но такую увлекательную деятельность величайший из шпионов от литературы и кино — Джеймс Бонд. Его создатель, журналист и писатель Ян Флеминг, сам в прошлом служил в разведке военно-морских сил Великобритании, поэтому образ получился крайне убедительным. Но агента с оперативным номером 007 возвели в культовый статус не только и не столько профессиональные качества — он запомнился как отчаянный авантюрист, неизменно удачливый спаситель обывателей всего мира, любитель прекрасных женщин и ценитель крепких напитков. В своей дальнейшей карьере Бонд успешно шагнул из мира страниц и переплетов в мир кинопленки, а затем проник на территорию клавиатур и джойстиков. Сегодня наш рассказ — о его близком коллеге, еще одном без трех минут легендарном агенте. Точнее — об агентессе.

Игродельческая студия Monolith заслуживает отдельного упоминания — это меньшее, что может сделать автор статьи для этой многоуважаемой конторы. В Monolith трудятся настоящие кудесники шутера, виртуозы FPS, асы высочайшего полета в области экшена от первого лица. В их позолоченном послужном списке такие, не побоюсь этого слова, нетленные произведения, как игровая вариация на диснеевскую тему Tron 2.0, вероятно, лучшая игра о Чужих и Хищниках Aliens vs. Predator 2 и прекрасный в своей мрачности триллер Condemned. В инкубаторах Monolith была выращена несчастная и ужасная девочка Альма, ознаменовав появление причудливой вселенной F.E.A.R. Горячо любимая в не самых узких кругах дилогия No One Lives Forever также вышла из-под электронного пера указанных выше талантливых разработчиков.

В качестве стилистического ориентира создатели выбрали похождения того самого агента 007, причем была взята первая часть из его многочисленных заданий. Таким образом, действие игры разворачивалось в 60-х годах прошлого века. Временной период удалось показать просто блестяще. На экранах предстали именно те годы, для чего потребовалось перенести в NOLF не только декорации, одежду, транспорт, оружие и предметы обихода вроде огромных телефонных аппаратов. В игре вы встретите осязаемую атмосферу 60-х и безупречную стилистику ранней бондианы. Даже главное меню встречает вас отличным саундтреком тех лет и графическим оформлением в духе хиппи. А романтически-философское название — "Никто не живет вечно" — отсылает напрямую к 007-фильмам, давайте же вспомним их названия: "Живешь только дважды", "Завтрашний день бессмертен", "Живи и дай умереть другим", "Умри, но не сейчас"... Еще одной яркой особенностью, работающей на все сто, является пародийный юмор проекта. Причем объектом пародии стал, естественно, киносериал о Бонде. А ведь до вступления в должность Дэниела Крейга бондиана и сама не претендовала на серьезность, нередко заставляя зрителя улыбнуться, а то и похохотать. Таким образом, NOLF подшучивала далеко не над самыми реалистичными и мрачными боевиками, что пошло игре только на пользу, избавив от ненужных подтекстов и надуманности.



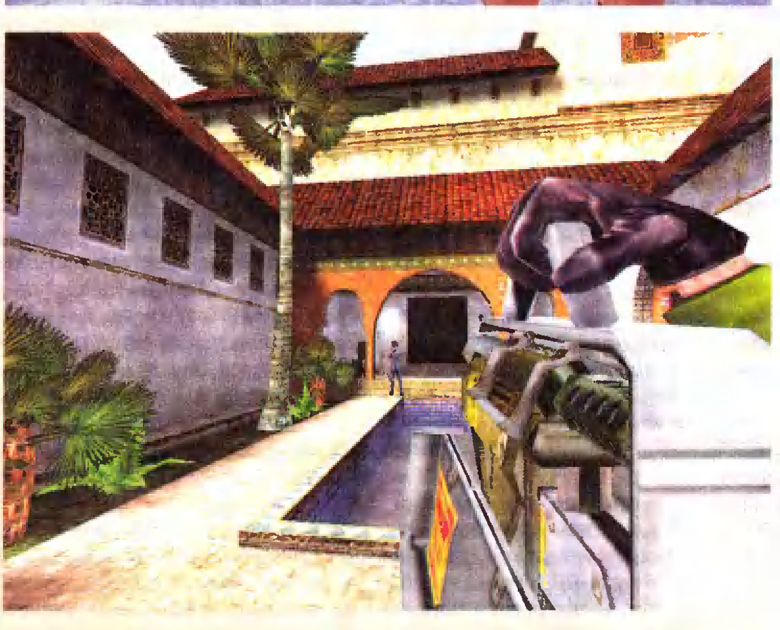
Главной героиней стала Кейт Арчер, чей образ — еще одно достижение "монолитовцев". Внешность виртуальной шпионке подарила модель Митзи Мартин, а блестяще озвучила ее актриса Кит Харрис. Как результат — перед игроками предстала эффектная брюнетка, невероятно стильно выглядящая в любом наряде, говорящая голосом, от которого у половозрелой мужской части геймеров появлялись какие-то совершенно весенние мысли. Благодаря множеству диалогов образ Кейт неплохо раскрывался — и симпатии играющих полностью принадлежали ей уже после получаса общения с NOLF. Помимо фантастического очарования, героиня обладала полным комплектом качеств секретного агента: владела любым оружием и приемами рукопашного боя, водила всевозможные транспортные средства и так далее, но это уже менее интересно. Важно то, что разработчикам удалось маленькое чудо — вдохнуть жизнь в яркого и надолго запоминающегося персонажа. И если вдруг вы возьметесь утверждать, что лучший женский персонаж в видеоиграх — Лара Крофт, будьте готовы к внезапному нападению оказавшегося некстати рядом поклонника Кейт Арчер.

Но не стоит забывать, что главное в игре — все-таки игровой процесс. В NOLF с геймплеем все прекрасно, как с пенсиями в Швейцарии. Если не растекаться мыслью по древу, то основное и неоспоримое достоинство игровой механики — невероятное разнообразие. Учитывая то, что NOLF по-старомодному продолжительна, создатели исхитрились ни разу не повториться и смогли за время прохождения многократно удивить. Подобное разнообразие современные геймеры могли видеть разве что в последних сериях Call of Duty. Вот наша агентесса прикрывает из снайперской винтовки рассеянного дипломата. Вот игра демонстрирует качественный стелс, и Кейт прячется от бдительных вооруженных охранников. Вот она мчится на мотоцикле по враждебной территории. Затем мотоцикл сменяется снегоходом — и глаза игроку слепит бескрайний снежный простор. Вот Арчер ныряет с аквалангом и отбивается от заинтересованных акул. А еще она должна успеть предотвратить запуск баллистической ракеты, победить в рукопашном бою лучшего боксера Шотландии, паря в невесомости, отыскать секретные документы на космической станции и, окунувшись в ледяную воду, найти теплое убежище, пока ее не убил холод.



Бодрый сюжет в NOLF имеет очень важную особенность — он напрямую влияет на происходящие события. Множество шутеров держат при себе сценарий, в который можно и даже нужно не вникать, проматывая заставки и диалоги. В нашей шпионской саге если, по замыслу сценаристов, Кейт оказывается на судне, которое из-за неожиданного взрыва направляется ко дну, то игроку придется выводить шпионку из трюмов, быстро наполняющихся водой. Такая интерактивность заставляла следить за событиями с искренним интересом, хотя финал и был ожидаемо предсказуем.

Также в игре имелась дюжина интересных нюансов, вроде возможности заряжать один ствол разными боеприпасами или простреливать насквозь некоторые тонкие стены. Кейт владела массой полезных гаджетов, которые облегчали ей путь к победе и надолго запомнились геймерам. Как вам отравленная брошка, зажигалка-автоген или очки со встроенным фотоаппаратом? А еще в NOLF были на удивление болтливые враги: они, не подозревая о затаившейся рядом Кейт, обсуждали музыкальные новости и личную жизнь, погружая еще глубже в виртуальный мир. Графически игра даже в наши нелегкие дни выглядит симпатично и может порадовать современного геймера, к примеру, видом подстреленного недруга, катящегося по ступенькам к вашим ногам.



Никто не живет вечно. Верующие, эзотерики и оптимисты поспорят с названием игры. Существует мнение, что эмоции, впечатления и чувства не исчезают без следа, а собираются в группки где-то там, куда уходят души покинувших этот несовершенный мир людей. Возможно, в глубине мультивселенной отведен уголок для Кейт Арчер. Ведь никто не живет вечно. А пока она все так же молода и предлагает незабываемое шпионское приключение в ярких и шумных 60-х.

Алексей Корсаков

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин. Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 335-44-81. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Тираж 14 375 экз. Подписано в печать 1.06.2011 г. в 23.00. Цена договорная. Заказ № 2613.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12